MADE MAN · WWE SMACKDOWN · SONIC THE HEDGEHOG · L. A. RUSH

MEGACONSOLAS

El Corte Inglés

Nº 48 · Enero 2007 · www.elcorteingles.es

L… ejores juegos en t… consol…

RAYMAN
RAVING RABBIDS

RED STEEL
LEY YAKUZA

PHOENIX WRIGHT
CONVENCE AL JURADO

SINGSTAR LEGENDS
CANCIONES LEGENDARIAS



LOST PLANET
ACCIÓN SOBRE HIELO

WARIO WARE
SMOOTH MOVES


Jump in.


XBOX 360

ENERO 2007



Rayman Raving Rabbids — 6
MULTI

El carismático Rayman reaparece en una alocada y original aventura plataformera a la caza del conejo.



SingStar Legends — 14
PS2

La gramola de la serie tiene música para rato y aguanta lo que le pongan. Ahora clásicos internacionales.

L.A. Rush — 18
PSP

Rampas, saltos de vértigo y piruetas imposibles nos esperan en este desafío sobre cuatro ruedas sin freno.

Wario Ware Smouth Moves — 24
Wii

El alter ego de Mario nos invita a explotar las prestaciones de Wii con un amplísimo repertorio de divertidos microjuegos.

Red Steel — 26
Wii

Convierte tu mando en un arma mortal y aplica la ley yakuza en el juego de Ubisoft más ambicioso para la nueva consola de Nintendo.

Phoenix Wright — 30
NDS

Ponte la toga de abogado en esta sorprendente aventura gráfica donde se pondrán a prueba tus habilidades para la defensa y las pesquisas.

Lost Planet — 38
XBOX 360




Aventura de acción al más puro estilo matamata, con entorno gráfico de campanillas y unos monstruosos enemigos para dejarte helado.

STAFF

Realiza
Estrenos 21 S.L
C/ José Abascal, nº55,
entreplanta izda. 28003 Madrid
Telf: 91 781 89 80 • Fax: 91 577 91 09
e-mail:
megaconsolas@estrenos21.com

Consejero Delegado:
Aureo Ruiz de Villa
Director:
José María Fillol
Redacción:
Gabriel Carmona, Jotacé
Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez
Maquetación:
Daniel Blázquez
Colaboradores:
Gorrinch, José Arcas, Galibo, Hal

Producción:
Jacobo Rufete
Publicidad Madrid:
Carlos Viera
Fotomecánica:
Blázquez Bros
Imprime:
Avenida Gráfica
Depósito Legal:
M-43083-2002




La llave virtual

Se habla ya del fenómeno Wii. Y es que la consola de Nintendo está que arrasa y camina con viento a favor desde su lanzamiento a principios de diciembre. En tan corto periodo de tiempo las cifras que se han ido conociendo no han provocado otra cosa que asombrar. En los dos primeros días de su lanzamiento, se vendieron un total de 325.000 unidades de Wii en Europa. Lo nunca visto en el viejo continente. En Japón aún fueron más rápidos y en la mañana de ponerse a la venta "volaron" de los centros comerciales 400.000 unidades. Vamos, lo que caramelos en la puerta de un colegio. Y del imperio del sol naciente al que mueve los hilos del planeta; en Estados Unidos la "churrería" Wii vendió 600.000 unidades los primeros ocho días, a razón de una consola por segundo. En dos palabras "impresionante". Y suma y sigue, a pesar de la cuesta de enero. Los de la compañía de Kyoto están que tiran cohetes y bailan bulerías, como no podía ser menos. Máxime si tenemos en cuenta que en la batalla nipona por el mercado, Wii ha duplicado ventas en los USA respecto a la PS3 de Sony y en menor recorrido. La revolución de Nintendo –para algunos resurrección, aunque no diría tanto- en el terreno de las grandes consolas de última generación viene apoyada por una estupenda campaña de marketing que ha sabido vender y potenciar todo lo que de bueno tiene Wii: un precio dentro de los márgenes posibles de un bolsillo medio y, por supuesto, su forma de jugar innovadora. No hay caso, hacerse con el mando de Wii es la repera, apuntas a la pantalla y te introduces en esa interactividad soñada de "poesía en movimiento", o sea interpretación de todo lo que hagas con el susodicho. Lo comenté el mes pasado, pero es digno de repetirse hasta la saciedad lo que supone esta nueva experiencia de juego, por lo de nuevas sensaciones ya viviéndose y lo imaginable en un futuro inmediato. No, si al final el palabro Wii me va a sonar a música celestial.

J.M. Fillol



Índice ...
... POR JUEGOS

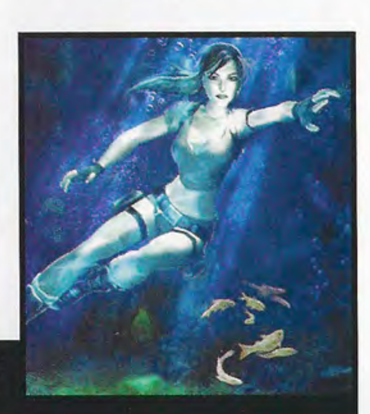


TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

Feliz aniversario



Ya han pasado diez años desde que la voluptuosa Lara Croft empezara a pasear su palmito por el mundo de las consolas. La arqueóloga que ha perturbado a más adolescentes consoleros celebra su décimo aniversario con este "remake" del primer juego de la saga, al que hace un completo lavado de cara. Así, podremos recorrer los mismos escenarios y enfrentarnos a las mismas pruebas que en el título original, pero todo ello actualizado con la tecnología que permiten las nuevas consolas. Aunque no todo será "repe": Los puzzles son ahora más complejos y los enemigos más inteligentes. También se introducirán elementos de juegos más actuales de la saga, como el gancho magnético, y se incluirán caminos alternativos. Hay que tener en cuenta además que, aunque la estructura y las localizaciones del juego son las mismas, todo los diseños se han realizado partiendo desde cero, por lo que presentan un aspecto muy fresco y novedoso. Lara también ha sido remodelada, como no podía ser menos, y además de estar tan jamona como siempre, muestra una apariencia más juvenil que en sus últimos títulos. Para este viaje por la nostalgia se ha contado con la colaboración de Toby Gard, creador del concepto original, quien ha intentado ser lo más fiel posible a las raíces de la saga, centrándose especialmente en la historia y las escenas de vídeo. «Tomb Raider: Anniversary» aparecerá en un principio para PS2 y PSP, pero es bastante probable que lo veamos en otras plataformas a lo largo del 2007.



Lara quiere celebrar su décimo aniversario con un lavado de cara espectacular .

Padre de familia se pasa a los juegos

2K GAMES SE ENCARGARÁ DE LAS ADAPTACIONES

Padre de familia, unas de las series de animación adulta más exitosas de los últimos tiempos, tendrá muy pronto sus versiones interactivas, gracias al acuerdo firmado por 2K Games, sello editorial de Take-Two Interactive, y la 20th Century Fox. 2K Games ha trabajado estrechamente con Seth MacFarlane, el creador de la serie, para trasladar el divertidísimo mundo de Peter y toda la ciudad de Quahog a la actual generación de consolas para finales de este año. Desarrollado por High Voltage Software, Inc., «Padre de familia» incluirá el estrafalario humor de los guionistas de la serie y un estilo de juego de acción y aventuras que se centrará en el adorable tontorrón Peter Griffin, su hijo Stewie (obsesionado con dominarlo todo) y Brian, su perro parlante y bebedor de Martinis. A lo largo del juego, estos populares personajes sembrarán el caos en muchos de los lugares que aparecen en la serie de animación.



Empezando a exprimir la Play Station 3

MOTORSTORM

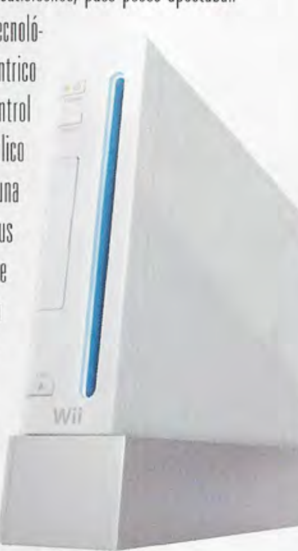
Evolution Studios, famosos por su saga «World Rally Championship», siguen rompiendo moldes en el género de la conducción con uno de los títulos más fuertes dentro de la primera hornada de la PS3, «Motorstorm», cuya espectacular demo ha causado un gran revuelo entre los jugones de medio mundo. El concepto es sencillo: carreras frenéticas entre todo tipo de coches con muy pocas reglas y el espectacular Monument Valley norteamericano como trasfondo. El tipo de vehículo que escojas puede cambiar totalmente la forma en que debes afrontar las distintas pistas, donde los abundantes obstáculos serán un desafío aún mayor que tus oponentes, y en las que cada vuelta se puede recorrer por un itinerario distinto. ¡Nunca disputarás dos carreras iguales! El juego llama la atención por su excelencia técnica, ofreciendo gran detalle tanto en los circuitos como en los coches, de los que habrá hasta 20 en cada carrera, y que interactuarán completamente con el entorno.





Arrasando con la Wii
LA NUEVA MÁQUINA ABANDERA LA REVOLUCIÓN DE NINTENDO

Tras pasar dos "generaciones" en un segundo plano, Nintendo vuelve a situarse líder del mercado de las consolas de sobremesa con la Wii, que ha registrado unas espectaculares cifras de venta en todo el mundo. En Japón ya se ha superado las 800.000 consolas vendidas en apenas un mes, mientras que las ventas globales se aproximan a la cifra de dos millones. En Nintendo tienen motivos para sentirse satisfechos, pues pocos apostaban por la nueva criatura: Su inferioridad tecnológica frente a la competencia, su excéntrico nombre y su novedoso sistema de control sembraban algunas dudas, pero el público ha acogido la Wii con entusiasmo. Tras una acertada campaña para dar a conocer sus solventes prestaciones, parece haberse convertido en la consola de moda, a lo cual sin duda ha contribuido su ajustado precio, inferior al de sus competidoras. El futuro parece brillante para la compañía de Kyoto.





Será lanzado en PS3 y Xbox 360
VIRTUA FIGHTER 5

Este verano, además de calor, nos traerá el regreso de la saga de lucha más legendaria, con la llegada «Virtua Fighter 5». En esta nueva entrega veremos escenarios preciosistas e increíblemente detallados, evocando localizaciones de todos los rincones del mundo, en los que 17 expertos en artes marciales se enfrentarán cara a cara. Los combates, más estratégicos y técnicos que nunca, ofrecen al jugador la oportunidad de emplear los nuevos "Movimientos Ofensivos" para derribar a sus rivales desde diferentes ángulos de ataque, lo que añade una nueva dimensión al juego y supone toda una novedad tanto para principiantes como veteranos de la saga. También se podrá personalizar a los protagonistas, seleccionando toda una colección de accesorios desbloqueables. El juego, que en su primera entrega revolucionó el género de lucha con la introducción de las 3D, se beneficiará ahora de dos máquinas potentísimas como la PS3 y la XBOX 360, que prometen llevar la saga a su cénit.

Breves

Final Fantasy III en la DS

El "capítulo perdido" de la saga llega a Europa. Square-Enix ha anunciado que la esperada adaptación de «Final Fantasy III» estará disponible en Europa durante la primavera del 2007, en exclusiva para la Nintendo DS. Publicado únicamente en Japón para la consola Famicom, Final Fantasy III está considerado en Europa como el capítulo perdido de la popular saga.

El motorista fantasma

Se anuncian los juegos basados en la película «El Motorista Fantasma» es un nuevo título de acción en tercera persona basado en el famoso superhéroe de la Marvel. Desarrollado por Climax, su publicación coincidirá con la de la película. Se promete una combinación de combate cuerpo a cuerpo y acción vertiginosa sobre dos ruedas.

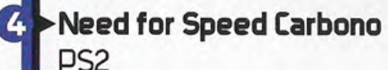
Wii Sports, juego del año

Según la revista Time, la recopilación de juegos deportivos creada por Nintendo para su nueva consola ha superado, contra todo pronóstico, a las grandes apuestas del año diseñadas en alta definición. "Wii Sports muestra el potencial del mando de Wii para sumergirte en el juego", explican en Time.

TOP TEN VENTAS



1. **PES 6** PS2
2. **Big Brain Academy** NDS
3. **FIFA 07** PS2
4. **Need for Speed Carbono** PS2



5. **PES 6** PSP
- **Pokémon Mundo Misterioso** NDS
7. **Nintendogs Dálmata** NDS
8. **Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2** PS2
9. **GTA: Vice City Stories** PSP
10. **Eragon** PS2



¡Que no te chupen la sangre!
CASTLEVANIA PORTRAIT OF RUIN

La legendaria saga de Konami visita de nuevo la DS en este juego que te da el control de dos personajes. El cazavampiros Jonathan Morris y Charlotte Orlean, una joven con poderes mágicos, deben colaborar para detener un plan que pretende resucitar el Castillo de Drácula, con el novedoso trasfondo de la II Guerra Mundial. Reteniendo la estructura de plataformas en 2D por la que la serie es famosa, los jugadores pueden alternar libremente entre Jonathan y Charlotte a medida que avanzan por los niveles. Para resolver algunos puzzles será necesaria la colaboración de los dos protagonistas. Además de la habilidad con las armas y los hechizos de ambos personajes, estos también podrán convocar demonios que los ayudarán contra el ejército de las peligrosas hermanas vampiros. Con su impresionante aspecto gráfico, Portrait of Ruin promete ser uno de los mejores títulos de los próximos meses para la DS.

PS2/Wii

RAYMAN RAVING RABBIDS

Me pareció ver un lindo conejito. ¿Uno? Más bien ciento y la madre, porque hacía tiempo que no veíamos a tanto bicho chillón y saltarín junto.

Todo un reto para el bueno de Rayman, que tras 16 millones de copias despachadas en su larga y fértil trayectoria, ya tenía ganas de ceder el protagonismo a otros inquietos habitantes de la fauna animal. Y es que este título supone una auténtica convulsión dentro de una saga férreamente plataformera desde que Michel Ancel la creara a la tierna edad de 19 añitos. Mucho ha llovido desde entonces, aunque el personajillo sin muñecas ni tobillos seguía conservando su rol de icono jugón. Y ahora también, naturalmente, pero compartiendo protagonismo con tiburones, rinocerontes, arañas, águilas y, por supuesto, conejos, en esta locura de título que hunde sus raíces y su cabecita loca en los dominios del "party game" más descontrolado. Porque tendremos modo historia para enhebrar, pero solo será una excusa argumental (agotar la plaga de conejos que ha asolado el mundo de Rayman gracias a sus nuevas habilidades y a la ayudita de algunos amigos con poderes mágicos) para ir desbloqueando los más de 70 minijuegos disponibles. Así, controlaremos a nuestro protagonista con más soltura que nunca gracias a los nuevos ataques, melés y movimientos "personalizados" para cada criatura a batir. Evidentemente, esta faceta del juego se multiplica y glorifica con la versión Wii, pero la verdad es que el resto de consolas también

La dinámica del juego nos conduce a momentos espectaculares.

Ficha Técnica

Compañía
Ubisoft

Género
Plataformas

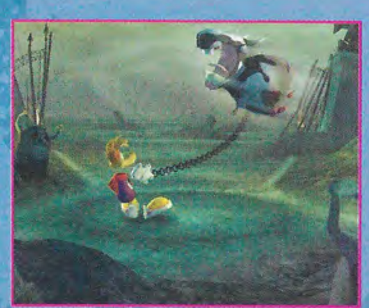
Lanzami ento
Diciembre

Dirigid a ...
+ 3 año

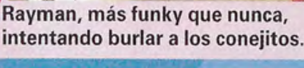
Ciber
www.ray-manzone.com

Mucha marcha

Uno de los minijuegos más joviales y trotones es el bailongo. No solo por su mecánica estilo «Dance Dance Revolution», sino porque tiene un look y una "attitude" sencillamente geniales. El modo de empleo es sencillo: cuando el conejito pase por el punto exacto, deberemos mover uno de los dos mandos de la Wii (o apretar el botón correspondiente en el resto de consolas) como si fueran baquetas de una batería. Y tampoco es manco el minijuego del coro desafinante, sencillamente genial y para partirse de risa. Claro que ver a una conejilla berreando el "Girls Just Want to Have Fun" de Cindy Lauper tampoco es manco.





Rayman, más funky que nunca, intentando burlar a los conejitos.





Valoración

Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■□□□

Madriguera locuela

▸ Realmente brillante la forma en que UbiSoft ha ido sacando de sus madrigueras a estos endiablados conejitos. Visitando su excelente web www.raymanzone.com comprobamos cómo se fue cocinando la expectación: que si el mismísimo Sonic cazando animalillos en la Wii, que si un rabbid intentando acongojar en Halloween, que si la presentación en sociedad de Súper-Conejito... por no hablar de minijuegos, extras desbloqueables, gadgets y hasta una versión del juego para la añeja GBA. De todas formas, lo mejor es ir descubriendo en el propio juego estas diabluras, como por ejemplo ver a Rayman convertido en una viejecita en plan abuelita Paz. Si es que no se le tienen respeto ni a los clásicos...



está bien surtido de jugabilidad. No es tan sencillo, intuitivo y divertido pero algo es algo.

Minijuegos conejeros

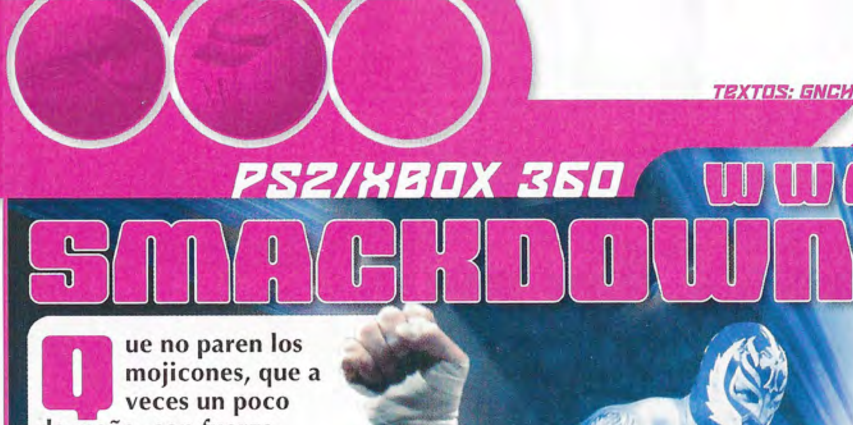
Pasemos a la auténtica chicha del título: los minijuegos. Hay que advertir que accederemos a ellos desde la prisión en plan foso romano a la que Rayman se ha visto abocado al ser conquistado por los bichejos. Así, hay cuatro puertas al día que conducen a un minijuego, por lo que para despacharlos todos habrá que echarle casi tres semanitas (de tiempo virtual, naturalmente). Un estupenda idea para que se vaya dosificando la diversión y la duración del juego. Por cierto, la bandeja de canapés es de altura y bien surtida: pruebas de vuelo para el estrambótico Súperconejo, lanzamiento de vaca, salto a la comba, lanzamiento de desatascator con cámara sobre raíles (unos de los mejores y más conseguidos), algunos detalles macabros (ahogamiento en zumo de zanahoria) y escatológicos (esa fase de los animalillos haciendo de cuerpo en los baños públicos)...
En fin, un estupendo ramillete que, unido a unos gráficos coloristas y sensacionales y un diseño sencillamente inspirado hacen de este juego (con opciones multiplay a la altura, naturalmente; aunque mejor olvidarse del «Mario Party») una diversión para toda la familia realmente brillante. En fin, que este Rayman sigue en la brecha, aunque sea con una "little help" de los sobrinos chalados de Bugs Bunny.

Guía de juego



Evidentemente, en este apartado tenemos que diferenciar la versión en consolas "normales", ya tratada en el análisis general, de la magnífica versión en Wii, a la que este título se arrima con mucho salero. Hay que decir que el mando de la nueva consola de Nintendo se acomoda perfectamente a la mecánica de los minijuegos, como ya probamos en la inminente entrega de «Wario Ware». Así, en el lanzamiento de vaca tendremos que girar rápidamente el mando para coger impulso y soltar el bicho en el momento adecuado. El salto a la comba también es un reto para nuestra coordinación, y las fases FPS nos proporcionan una nueva dimensión de golpeo. Y ahí va un truquillo para desbloquear el trofeo de la Vaca de Oro, sencillamente completar todos los campeonatos. Y es que este juego, concebido para toda la familia, no tiene dobleces ni maldades. Bueno, menos las conejiles, claro.





PS2/XBOX 360

WWE SMACKDOWN VS. RAW

Que no paren los mojicones, que a veces un poco de maña, con fuerza bruta entra mejor.
Eso es lo que han debido entender los jugones de THQ, que en esta ocasión meten en la misma arena peleona a los mejores luchadores de Smackdown y RAW, para que no quede ni una galleta sin repartir. Sabemos que para más de uno los juegos de wrestling son la asignatura maría de los arcades deportivos, pero ellos se lo pierden. Porque, si se trata de intentos tan brillantes y cañeros como éste (sobre todo en la versión Xbox360), bienvenida sea la gresca, que estamos en este mundo para divertirnos, aunque haya que derramar alguna gota de sangre y algún hematoma en el intento.
Sin duda, lo más destacable del juego es su nómina de gladiadores, desde el bestia de David Batiste a Finlay, pasando por el gran mister Kennedy o, cómo no, las leyendas del cuadrilátero que disfrutábamos en los 90 gracias a la pantalla amiga y a Héctor del Mar: Hitman, Hulk Hogan, Mr. Perfecto... están todos los que son, aunque falten mitos como el Último Guerrero o André el Gigante. No se puede pedir todo. Además de este aliciente de peso y músculo, lo que más destaca del título es su multiplicidad de modos de juego: individual, por parejas, la jaula, temporada (muy completito y duro de pelar), manager (una estupenda tajada editora y gestora) y PPV (donde elegir una serie de combates prefijados). También el online es espléndido, evidentemente mejor en la consola de Microsoft. Unos controles muy sencillos y repletos de combos y llaves sorpresas y unos gráficos con mucho "heavy metal"(menos el agarrotado público) completan una jornada peleona como pocas.







Ficha Técnica

Compañía
THQ

Género
Lucha

Lanzamiento
Noviembre

Dirigido a ...
+ 16 años

Cibercontacto
www.thq.com

Valoración

Gráficos
■■■■□□

Jugabilidad
■■■■□□

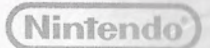
Sonido/FX
■■■□□□

Originalidad
■■■□□□

Jugando a las damas

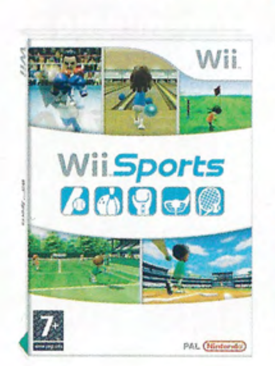
▸ Para que nadie se piense que este "deporte" es exclusivo de hombretones con la testosterona más batida que la nata, el juego tiene a bien demostrar que las damas también sacan las garras y las uñas. Para ello está la sección femenina de "Divas", que, como algún otro título estilo «Rumble Roses», se lanzan a la lona con fiereza insólita. Que se lo digan a la "consorte" del Rey Booker o a alguna corrupia rubia con unos bíceps de infarto. Pero también con su sensibilidad y sus armas de mujer, claro. Y ojo que muchas están bloqueadas, así que a ganar campeonatos como un descosido se ha dicho.







Encaja. Golpea. ¡Cruza!



El Mando Wii y el Nunchaco de Wii son tus puños. Mueve los brazos ¡y esquiva los golpes! Lleva el ring a tu casa. Une tus ganas de divertirte a la nueva Wii de Nintendo y lo pasarás en grande. La consola incluye Wii Sports con: boxeo, tenis, bolos, golf y béisbol.





Wii
move you

www.wii.com



PS2

STAR TREK ENCOUNTERS

¿Qué decir de «Star Trek» (sin que los trekkies se nos echen encima si se nos ocurre deslizar alguna palabrita malsonante)?

Pues precisamente habrá que apelar al talante interplanetario que vienen predicando desde hace décadas, o eones, ya que este nuevo juego de la franquicia no es que precisamene brille por su apabullane calidad o revolucionaria imaginación. Quizá no se pretendía alcanzar tales andamios, sino sencillamente aprovechar el infinito universo de la mayor saga galáctica de todos tiempos para marcarse un arcade shooter sin más complicaciones. Tarea que, por otra parte, tampoco es ningún delito (si se hace bien, claro). Resumiendo, una veintena de misiones de combate espacial que recorre naves, personajes y sobre todo armamento (esos torpedos y cañones "trifásicos") de los últimos 40 años de la franquicia, con todas sus etapas, desde la serie original a "La próxima generación", "Deep Space Nine", "Voyager" y "Enterprise". Así, el fan se regocijará reconociendo a sus ídolos a cada rincón, en cualquiera de los modos de juego que propone el título ("skirmish", episodio por episodio o "cara a cara"). Una sensación que se une a la presencia vocal de William Shatner, cuyos comentarios y sentencias recorren de pe a pa la aventura, ahondando en el tono monótono del invento. La cosa sigue planeando por el mismo nivel en los "arrecifes" multijugadores, donde nos encontraremos tres modos de juego, desde el Deathmatch para dos hasta el Battlefest, el más destado de todos. Unos gráficos algo de baratillos, sobre todo en fondos y texturas, y un sonido acuático completan un título solo para fans. Pero fans fatales...

Valoración

Gráficos
■■□□□□

Jugabilidad
■■■□□□

Sonido/FX
■■■□□□

Originalidad
■■□□□□

Controlando la nave

Como en todo shooter que se precie, la fluidez del manejo tiene una preponderancia esencial en el juego. En este caso, los controles hacen hincapié en la fácil navegación de nuestra estrechita pero coqueta nave con el stick izquierdo, dejando al derecho para liquidar a los enemigos a base de armamento primario (con el botón de acción) y secundario (con el círculo). También los botones laterales derechos sirven para elegir otras armas y ases en la manga, mientras que con los izquierdos desplazaremos nuestros vehículos a través de los tres niveles de profundidad disponibles. Sencillo y eficaz.

Ficha Técnica

Compañía
Ubisoft

Género
Estrategia

Lanzamiento
Diciembre

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
http://startrek.bethsoft.com

PS2

KIM POSSIBLE DOBLE IDENTIDAD

Viva el zanahoria panocha, sí señor. Porque una de las pelirrojas más zascandilas e hiperactivas del planeta televisivo Disney sigue su camino triunfal por el universo consolero.

Y es que, tras lucir sus prodigios en territorio portátil, la pelirroja superagente salta con doble tirabuzó a la PlayStation 2. En esta nueva aventura para , Kim Possible y su eterna enemiga, Shego, deben trabajar equipo para devolver la normalidad al mundo, cuando la perversa mente del Doctor Drakken se troca con la de Ron Imparable. Lo mejor que se puede decir del título es que mantiene el espíritu cartoon y dicharachero de su origen animado. Esto es, unos gráficos y un look tan comiqueros y coloridos como siempre, aunque la gran novedad que ofrece este título es que, por primera y única vez, podremos jugar como Kim o como Shego. Así, pasaremos grácilmente de las habilidades acrobáticas de Kim, a la destructiva fuerza de Shego en un combo espectacular. Además, tendremos a nuestra disposición un gran catálogo de movimientos para superar todos los obstáculos del juego mientras nos enfrentasmos a matones y monos-robot ninja con inteligencia artificial bien aliñada. Algo de lo más necesario, ya que tendremos en la chistera a media docena de aparatos exclusivos para enfrentarte a los villanos de 19 maneras distintas. Además, tendremos tres aparatos para Shego, completamente nuevos y nunca vistos hasta ahora. Unos gráficos y escenarios espectaculares, sobre todo en su versión "turística" (véase Londres, Tokio y el Ártico) y un modo de juego para dos contendientes definen un título que brinca y trinca que es un primor.

Ficha Técnica

Compañía
BVG

Género
Acción/Aventuras

Lanzamiento
Noviembre

Dirigido a ...
+ 7 años

Cibercontacto
www.buenavistagames.com

Valoración

Gráficos
■■■■□□

Jugabilidad
■■■■□□

Sonido/FX
■■■□□□

Originalidad
■■■□□□

Encaje de camuflaje

► Como es necesario en un título de espionaje tan refrescante como éste, el camuflaje es esencial para llevar a cabo la docenita de misiones disponibles. Para ello, tendremos que estar muy atentos a la cantidad de disfraces y vestuario desbloqueable que iremos adquiriendo a lo largo del juego. Algo que no solo satisfará la coquetería de Kim, sino que nos será de gran ayuda para sucesivos retos. Ah, y no te olvides de la movilidad de la chica, que la permite colgarte a de mástiles, saltar atravesando el vacío y otras proezas aunque vaya con traje de samurái con todos sus complementos.

¡Qué pasa NENG! el videojuego

¡EL NENG YA TIENE SU PROPIO VIDEOJUEGO!

Demuestra tu pericia con 5 mini-juegos en los que tendrás que pasar por divertidos desafíos.

Coge el mando de tu consola, supera cada uno de los niveles y no te pierdas ninguna de las secuencias de vídeo que incluye este videojuego.



Incluye vídeos extra con los mejores momentos del Neng















PS2

SINGSTAR LEGENDS



¿Hartos de convertir en un cubito de hielo Groenlandia de tanto canturrearla estas navidades? Pues, como el orden de los factores no altera el producto, ahora es el mejor momento para aclarar la voz y marcarse unos cuantos clásicos de los buenos, aunque no sea en la lengua cervantina. Pero en estos tiempos de la globalización, ¿es impedimento lanzarse con un "Imagine" un "Roxanne" cuyas letras casi las roncamos cada noche? Más sobrios que nunca, los responsables de la franquicia «SingStar» plantean un cara a cara a tumba abierta con treinta temas imperecederos en su mayoría, además con la gracia de mostrarnos algunos clips e imágenes originales. Realmente majestuoso imitar a Bowie más pintado que una puerta en ese enorme "Live on Mars", o al gran Johnny Cash en sus "Rings of Fire". Eso, sin contar el puntazo de susurrar al oído de quien se deje los acordes del "You're The First, The Last, My Everything" de Barry White. Aparte de estos monumentos, «Legends» ofrece más temazos legendarios de ayer y de hoy. Ojo a la lista: Aretha Franklin con "Respect", Black Sabbath y su "Paranoia", Blur y "Parklife", Depeche Mode con "Enjoy The Silence", Elton John y su inefable "Rocket Man", Elvis Presley y sus "Zapatos de gamuza azul", Lynyrd Skynyrd y su carismático "Sweet Home Alabama", Madonna con "Papa Don't Preach", Marvin Gaye y "I Heard It Through The Grapevine", Nirvana resucitando "Smells Like Teen Spirit", Pet Shop Boys y "Always On My Mind", Roxy Music con "Love Is The Drug", Sam Cooke y "What A Wonderful World", The Righteous Brothers y su "Unchained Melody", los Stones y su "Sympathy For The Devil", The Smiths, Tina, U2, Whitney... en fin, una gramola de oro. Afina las cuerdas, Sinatra.

Bailar pegado

Tan clásico como su exquisito gusto recopilador es el poco afán innovador de la franquicia melómana de PS2. Menos que Dylan en el escenario se mueven. En este caso, no iba a ser menos, aunque a los consabidos modos de juego (Solitario, Dueto, Pasa el micro...) se le une una novedad interesante: seleccionar cuál de los jugadores interpretará a uno u otro de los solistas, algo que se echaba en falta en «La edad de oro del pop español». Al menos, los menús son claritos y directos. Eso sí, la saga promete innovaciones jugosas cuando salte a la PS3. Sin ir más lejos, la descarga online de canciones. "Wait and see"...

Valoración

Gráficos
■■■□□□

Jugabilidad
■■■■■□

Sonido/FX
■■■■■□

Originalidad
■■□□□□

Ficha Técnica

Compañía
Sony

Género
Musical

Lanzamiento
Noviembre

Dirigido a ...
+ 7 años

Cibercontacto
www.singstargame.com



PS2

CARTOON NETWORK RACING

¿A que más de uno y de dos recuerda con la lagrimilla de emoción en la comisura del ojo ese vibrante y burbujeante juego de karts de los teleñecos que se paseó triunfalmente por la PSOne viejuna?

De hecho, para más de uno fue uno de los mejores arcades de carrera de la primera consola de Sony, y punta de lanza de un fenómeno que, ya en territorio Nintendo, llegó a su cénit con «Mario Karts» para DS. Canela fina. Pues ahora nos llega, tanto para DS (cuyas posibilidades WiFi y stylus no le llegan a la suela de los zapatos a su ilustre antecesor) como para PS2 este carrerón basado en los personajes de la cadena de animación televisiva Cartoon Network. Ya sabéis, Las supernenas, Vaca y Pollo, Agallas, Comadreja, Johnny Bravo, Dexter y así hasta una veintena de cracks perfectamente recreados desde su línea cartoon. Por supuesto, la mecánica del juego es recorrer los 26 circuitos (algunos, larguísimos y, cómo no, desbloqueables) y regocijarse con los 18 entornos y las 12 áreas de conducción, tan divertidas como la Mina de Spooky, el Parque Temático, Townsville o el vecindario de Vaca y Pollo, con Rojo siempre al quite. Varios modos de juego (Battle Arena, Pasa la bomba...), cuatro niveles de dificultad (ojo al último, llamado flipante, tan veloz como el súper trucado pero con circuitos invertido), generoso armamento con petardos, misiles y algunos regalitos personalizados según las características de cada personaje y un control sencillo y directo garantizan diversión a raudales para los amantes de las fantasías animadas más gamberras y locuelas de la tele. Que tiemblen los autos locos.

Ficha Técnica

Compañía
Proein

Género
Acción

Lanzamiento
Diciembre

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.cartoonnetworkeurope.com

Valoración

Gráficos


Jugabilidad

Sonido/FX

Originalidad

Extras de serie

▸ Como suele ocurrir en estos casos, el material desbloqueable y los gadgets de todo tipo son moneda corriente para darle un reconstituyente a la ya frenética jugabilidad. Así, según vayamos ganando carreras, obtendremos moneditas de dinero-toon para comprar en las tiendas minijuegos, tuning para nuestros cacharros y hasta tres capítulos de diversas series (en inglés, of course). Un aliciente inevitable para darle más gracia y salero a estos personajillos. Como si les hiciera falta...







A FONDO A FONDO A FONDO

PS2

MADE MAN

El runrún mafioso suma y sigue este año, después de que 2006 nos trajera, cual naranjas de "El padrino", una serie de ofertas que no pudimos rechazar.
En este caso, el título del juego le viene que ni pintada a la ocasión: porque, ¿qué es un camorrista sino un hombre hecho a sí mismo a lo largo de los años y las vendettas? Pues justo eso es lo que nos propone esta aventura, donde conoceremos a un matoncillo de barrio que irá subiendo en el escalafón criminal a lo largo de 30 años, con todos los giros argumentales que eso conlleva. E incluso histórico, pues nuestro héroe pasará por la guerra de Vietnam, por el dorado Brooklyn de los 80 y por los peligrosos tiempos actuales. Desde luego, tal trajín solo podía ser posible gracias a la pericia narrativa de David Fisher, novelista y periodista especializado en la "cosa nostra". Eso, y una estructura planeada como "24", con diversas líneas argumentales paralelas y simultáneas que se va abriendo como ventanitas en la historia troncal. Realmente sobresaliente tal recurso, aunque la chicha del juego sea más tiroteadora que estratégica. Y es que, como en el caso de "MaxPayne", estamos ante un shooter en tercera persona de lo más dinamitero, aunque también tiene en la manga amplias dosis de estrategia y supervivencia, ya que nuestro hombre no tendrá "superpoderes" aplicados al género. Mafioso pero humano, en fin. De esta manera, el control es tan sencillo como sería deseable, con la cámara quietecita, un botón para cubrirnos, otro dispositivo de "furia" estilo tiempo-bala y hasta un "tiro de gracia" algo humillante, pero ya se sabe que en la Mafia no se reparten regalices. Así, el bueno de Joey Verola podrá hacerse un capo con todas las letras a través de las 17 misiones planteadas. En definitiva, un juego con mucha munición, originalidad y sangre nada fácil. No está mal para empezar el año...

Valoración

Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■□□□
Originalidad	■■■□□□





Ficha Técnica

Compañía
Nobilis

Género
Acción/ Shooter

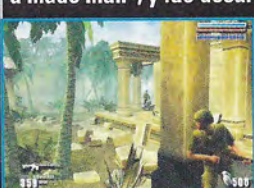
Lanzamiento
Noviembre

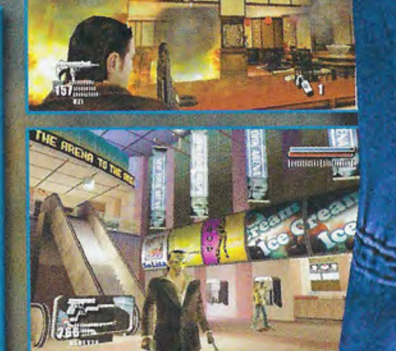
Dirigido a ...
+ 16 años

Cib...
www.nobilis.es

De muy buen ver

▶ Se nota que este título tiene un buen background en sus espaldas. De hecho, el título anteriormente era conocido como "Interview with a made man", y fue desarrollado por la extinta Acclaim. Afortunadamente, sus nuevos propietarios mimaron a la criatura, principalmente en el apartado gráfico, con una animación y expresividad realmente prodigiosas. Eso, por no hablar de los escenarios, desde la jungla vietnamita a los callejones y hoteles de lujo de la ciudad. Realmente de sombrerazo.





PS2

FINAL ARMADA

Cuando estás atrapado en un atasco, ¿no te gustaría abandonar tu aburrido turismo y pilotar un tanque transformable de destrucción masiva? Entonces tu juego es «Final Armada», donde encarnas a Zake Andersen, un duro, durísimo teniente del ejército que deberá enfrentarse a unos alienígenas que han arrasado el planeta colonia Taro-469, ¡los muy canallas! Tu vehículo, bautizado con el delicado nombre de "Agressor" es de lo más fardón, y cuenta con una configuración terrestre y otra marítima, cada una de las cuales permite adoptar distintas estrategias. Tienes más de 20 misiones a tu disposición, a lo largo de cinco entornos alienígenas que deverás explorar libremente y destruir a troche y moche, que es es de lo que se trata. Las misiones son de lo más variadas: Infiltración, destrucción, escolta... siemprecon la ayuda inestimable del "Wingman", un vehículo aéreo que nos dará cobertura armada en todo momento. Si las habilidades iniciales del "Agressor" te saben a poco, puedes mejorarlas añadiendo misiles multiplasma, corazas blindadas, ondas de choque y otras virguerías. Gracias a esto y a las distintas misiones, el juego nunca cae en la monotonía. A nivel técnico, «Final Armada» cumple de forma notable, con unos gráficos llamativos y unos entornos muy amplios. Hay que destacar el diseño del "Agressor", una bella máquina de aniquilación. Estamos en resúmen ante un juego que viene a reforzar un género poco tratado en PS2, y que logra entretener de forma consistente.

UP&DOWN

▲ Los amplios entornos y los gráficos, cargados de efectos visuales.

▼ Puestos a pedir, se podría haber pulido un poco más técnicamente.





Compañía: Virgin | Género: Acción | Lanzamiento: Noviembre | + 12 años

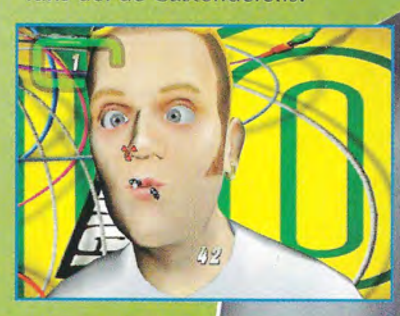
¡QUÉ PASA NENG!

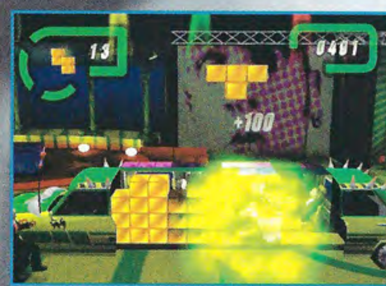
El ídolo de todos los intelectuales del país, el Neng de Castefa, ya tiene juego. ¡Albricias! En este nuevo título para PS2 deberás mostrar tu pericia a través de cinco minijuegos que tendrás que desbloquear paulatinamente. Para poder pasar al siguiente minijuego, tendrás que realizar tres veces la misma prueba, superando un porcentaje indicado al comienzo de la misma. En cada fase se nos propondrán distintos desafíos en torno al rico y fascinante mundo del Neng. Son un total de cinco, a saber: "El embalaje", (una especie de Tetris con cajas de cartón); "La ambulancia", donde deberemos pulsar el botón que nos indiquen en el momento justo; "Spot Konstitu", en el que el Neng deberá aplastar varias moscas que reposan en la pantalla de su televisor usando la punta de la nariz (al parecer uno de los pasatiempos favoritos de este filósofo); "La Guardia", una variante del "Gals Panic" en el que deberemos guiar un coche teledirigido para irdescubriendo la portada del disco del Neng mientras esquivamos a unos guardias; y "La Fortuna rueda", donde tendremos que detener una rueda giratoria tres veces en la casilla que muestra a un Ferrari. Se trata, como veis, de retos de mecánica sencilla y en general bastante asequibles, aunque en algunos momentos la dificultad aumentará, poniéndonos en apuros. Si fallas en alguna de las tres pruebas tendrás que completarlas desde el principio, así que no te despistes! Cada fase irá acompañada de uno de los éxitos musicales del protagonista, como no podía ser menos. El paquete se completa con una compilación de los mejores momentos del Neng en el programa de Buenafuente. En definitiva, estamos un juego corto y sin muchas complicaciones, recomendado para los fans del de Castelldefells.

UP&DOWN

▲ La simpatía del Neng y poder disfrutar de algunos de sus videos más divertidos.

▼ Corto, mejorable técnicamente y con pocas opciones multijugador.





Compañía: Atari | Género: Arcade | Lanzamiento: Diciembre | + 7 años

TEST TEST TEST

PSP

L.A. RUSH



Para los que no se conforman con las carreras convencionales de toda la vida, la saga «RUSH» es ideal. Porque eso de los adelantamientos, el embrague y las chicanes está muy bien, pero donde se pongan unas buenas rampas, saltos de vértigo y piruetas imposibles al más puro estilo "Hot Wheels" que se quite todo. «LA RUSH» nos trae esta explosiva franquicia por primera vez al formato portátil, en un juego en el que recorrerás cinco zonas distintas de la prodigiosa ciudad de Los Ángeles que debererás aprenderte de memori para encontrar los mejores atajos y no escoñarte en medio de un salto al vacío. El juego no se conforma con copiar a sus antecesores, y nos ofrece un montón de características exclusivas para la PSP, como la "Battle Race", una espectacular carrera mano a mano mediante WiFi llena de objetos que puedes recoger para potenciar tu vehículo. También está la "Stunt Arena", una fase diseñada para poner los pelos como escarpias, llena de rampas absurdas y "loopings" demenciales. En el modo Historia deberás recuperar 30 coches que te han mangado y sobre todo ganar respeto, mucho respeto. También podrás chorizar sus preciados coches a los macarras que te quitaron a ti los tuyos y venderlos por piezas. ¡Ah, dulce venganza! Si lo prefieres te puedes limitar a destrozar sus propiedades. Como no podía ser de otra forma, el tuneo está presente, para maquear los más de 50 coches disponibles con una amplísima colección de piezas de los fabricantes punteros (¡la felicidad tiene que ser esto!). Tampoco podía faltar el hip-hop, con una banda sonora formada por grandes artistas de nuestros tiempos como Twista o Lil´Kim. Robo, venganza, conducción temeraria... ¡conviértete en un ciudadano ejemplar con «LA RUSH»!

Valoración

Gráficos
■■■■□□

Jugabilidad
■■■■□□

Sonido/FX
■■■□□□

Originalidad
■■■□□□

Sólo para tu PSP

Los modos exclusivos para la portátil de Sony son cuatro: "Stunt Arena": El circuito más loco, diseñado para hacer acrobacias bestiales y poner tu coche a prueba; "Battle Race": la clásica carrera uno contra uno en la que deberás derrotar a un contrincante real conectando vuestras consolas. "Money Cruise": 30 misiones esparcidas a lo largo del modo Historia, para forrarte de pasta que luego podrás invertir en nuevos coches y tuneos. Y último pero no menos, las misiones multijugador, en las que podrás recorrer todos los escenarios del modo historia colaborando con un amiguete. ¡Si le meten algo más revienta la consola!

Ficha Técnica

Compañía
Midway

Género
Conducción

Lanzamiento
Noviembre

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.larushgame.com

A FONDO A FONDO A FONDO

PSP

STAR WARS Lethal Alliance

Para empezar el año con alegría, un poco de Fuerza noche y día. Bueno, tampoco demasiada, porque precisamente de Fuerza (ni sables de luz) no anda muy sobrada la prota de esta nueva reinvención del infinito universo lucasiano. Aunque tampoco le hace mucha falta, ya que la hiperactiva twi'lek Rianna Saren se las pinta solita para ejercer de estrellona entre los episodios III y IV donde discurre y transcurre esta fetén aventura, que agradará a todos los fans de la saga, que no hay que añadir que son legión. Y es que, por un lado, «Lethal Alliance» nos trae viejos conocidos como Leia Organa, Bobba Fett o Dath Vather, junto a escenarios míticos como Coruscant, Tatooine o hasta el semiolvidado Despaye. Y, por otro, ofrece interesantes novedades argumentales y de continuidad que sirven de bisagra entre la primera y segunda trilogía, o viceversa, mejor dicho. Veamos su columna vertebral: tras una intro en plan tutorial en Coruscant, seguiremos los pasos de nuestra heroína desde las combativas filas de la alianza rebelde. Con la ayuda del androide de seguridad Z-58-0 (Zeeo para los amigos), pasaremos de primera a tercera persona en un amasijo de misiones donde tendremos que recorrer túneles, sortear obstáculos como tráfico espacial fluido o ríos de lava y, sobre todo, liquidar gracias a nuestros blasters bien surtiditos, la infinidad de enemigos que nos esperan (sobre todo, androides de combate, aunque también habrá capitanes imperiales o wookies), y eso que su IA está distribuida en tres niveles, por si las moscas. Un control aceptable, con un buen sistema de autoapuntado, gráficos sencillos y multijugador para dos a nivel local redondean un interesante garbeo por un universo más transitado que la M-30 pero que aún depara agradables sorpresas.

Valoración

Gráficos
■■■□□□□

Jugabilidad
■■■■□□□

Sonido/FX
■■■□□□□

Originalidad
■■■□□□□

Tú, robot

Sin duda, el principal atractivo de este juego es la presencia de Zeeo, el androide multiusos que será nuestro escudero volador perfecto. Su cometido será echarnos un cable en los dispositivos electrónicos con que nos encontremos, aunque también lo controlaremos directamente en las fases en primera persona, sin duda las mejores del juego. Y, por si fuera poco, también le podremos usar como arma arrojadiza contra enemigos o pequeñas torretas. La medalla al trabajo le van a dar al chaval.

Ficha Técnica

Compañía
Ubisoft

Género
Acción

Lanzamiento
Diciembre

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.swlethalliance.com

MORTAL KOMBAT UNCHAINED

Juegos de lucha hay muchos, pero pocos con tanta solera y personalidad como los Mortal Kombat». Dentro de este género, puede decirse que cad saga está pensada para un público distinto: Los «Virtua Fighter» y «Tekken» para los amantes de la lucha de precisión, los «Dead or Alive» para los fanáticos de las chicas estupendas, y los «Mortal Kombat» para los que quieren mucho "tomate" en acción. «Motal Kombat: Unchained» viene a ser una adaptación del exitoso «Mortal Kombat: Deception» de las consolas de sobremesa, con una gran variedad de modos de juego. Además del clásico Kombat tendrás el Konquista (un modo de aventura para un jugador), el Ajedrez Kombat y el Puzzle Kombat (una variante del Tetris). El modo de combate principal es, como decimos, muy similar al de «Deception en cuanto a personajes, movimientos y escenarios. Hay que destacar la gran calidad gráfica y los entornos interactivos. En cuanto al control, el pad analógico no resulta del todo preciso, así que es mejor pasarse a la cruceta, aunque se necesite un mayor tiempo de práctica. Otras pegas que podemos poner son los tiempos de carga y algunos problemas de cámara. La nómina de personajes es muy extensa, con más de treinta luchadores a nuestra disposición, desde espantosos demonios a encantadoras pero mortales damas. El elemento sanguíneo estará muy presente, casi cada golpe que nos den hará brotar abundantes chorros de sangre, y por supuesto no faltarán los "fatalities" y "hara kiris" para exterminar al enemigo de esa forma sádica que siempre te alegra el día. Pese a algunos problemas técnicos, «Unchained» es un estupendo juego de lucha que deja a buena altura a la franquicia «MK».

Valoración

- Gráficos: 4/6
- Jugabilidad: 4/6
- Sonido/FX: 4/6
- Originalidad: 4/6

Ficha Técnica

- **Compañía:** Midway
- **Género:** Lucha
- **Lanzamiento:** Noviembre
- **Dirigido a ...:** + 18 años
- **Cibercontacto:** www.mortal-kombat.org





Éramos pocos y...

▶ A lo largo de los años, la saga ha ido acumulando un impresionante plantel de personajes que se ha incluido en «Unchained» casi al completo, con unos modelos de gran tamaño y buen nivel de detalle. Concretamente podremos manejar a Ashrah, Baraka, Dairou, Darrius, Ermac, Havik, Hotaru, Jade, Kabal, Kenshi, Kira, Kobra, Li Mei, Liu Kang, Mileena, Nightwolf, Noob Smoke, Onaga, Raiden, Scorpion, Shujinko, Sindel, Sub Zero y Tanya, a los que acompañan seis personajes excusivos para la PSP: Goro, Shao Kahn, Jax, Frost, Kitana y Blaze. Aunque se echan en falta a clásicos como Johnny Cage, desde luego no te va a faltar donde elegir.







¡SALTA A LA ACCIÓN!
Nuevos Jefes Finales
¡Vertiginosos niveles de acción que culminan en jefes ansiosos por enfrentarse contigo!
50 Party Games
¡Mini-juegos para hasta 4 jugadores!
Nuevos personajes
YanYan y Doctor te traen nuevas formas de jugar
Alucina con 50 divertidos mini juegos para varios usuarios. Utiliza el mando de Wii como un bate de béisbol, una cuerda de saltar a la comba, un volante y mucho más, o deslízate a través de 8 mundos llenos de desafíos y sorpresas detrás de cada curva.
SUPER MONKEY BALL BANANA BLITZ
Exclusivo para Wii.
7+
www.pegi.info
Wii
SEGA
www.sega-europe.com

TEXTOS: JOSÉ ARCAS

Wii

RED STEEL

Ubisoft ha querido ser la mano derecha de Nintendo en el lanzamiento de Wii. Su desarrollo estrella nos lleva al Japón de los yakuza.

Durante el evento de Nintendo previo al E3 de Los Ángeles, muchos nos sorprendimos al comprobar el protagonismo que cobraba «Red Steel» a la sombra de Wii. Ubisoft dejaba claro que quería ser el brazo derecho de Nintendo en el inicio de esta particular andadura y finalmente ha llegado al lanzamiento con cinco juegos a la venta desde el primer día. Sin embargo, ocurre con frecuencia que las prisas de los títulos de lanzamiento, cuentan con el gran enemigo que supone la falta de tiempo. «Red Steel» ofrece un sólido juego de acción en el que las clásicas escenas de disparos de cualquier shooter vienen aderezadas con duelos de katana al más puro estilo japonés. Esta mezcla de culturas marca el hilo argumental de principio a fin. Nuestra novia ha sido secuestrada por un miembro de la yakuza. Rápidamente nos vemos envueltos en una historia perfectamente ambientada, con un control único gracias a que el mando interpreta con precisión nuestros movimientos. En contraposición la curva de dificultad inicial de «Red Steel» es particularmente difícil y necesitará algo de paciencia. La inspiración y diseño de las fases es muy dispar, con una gran mejora en la calidad cuando viajamos de Los





Ficha Tècnica	
Compañía	Ubisoft
Género	Acción
Lanzamiento	Diciembre
Dirigido a ...	+ 16 años
Cibercontacto	http://redsteelgame.es.ubi.com

Sensibilidad a flor de piel

Para poder disfrutar al máximo de la experiencia jugable que supone «Red Steel», es vital ajustar perfectamente los controles. Lo primero es regular la barra sensor de Wii y la distancia a la que nos encontramos. Dentro del menú del juego, encontramos tres niveles distintos de sensibilidad a los movimientos. El primero, el más lento, resulta idóneo para jugadores noveles, aunque los giros de la cámara son demasiado pesados. El intermedio resulta equilibrado, obligándonos a ser más precisos pero ganando en movilidad. La tercera y última posibilidad resulta la idónea en cuanto a la velocidad de la cámara, pero excesivamente sensible a cualquier movimientos. Recomendamos probar las tres antes de quedarse con la que viene por defecto.



Valoración

Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■■□□

Ángeles a Japón. Mientras que en Estados Unidos pasamos por un complejo turístico o un garaje de tunning, Japón nos enseña salones recreativos llenos de máquinas o el retiro espiritual propio de los jardines zen.

Querer y no poder

Debido a las limitaciones técnicas de Wii respecto a las demás máquinas de nueva generación, es probable que Ubisoft, en su apetito por conseguir un título excelente, se haya visto limitada por las cifras de la propia consola, mostrando un acabado visual algo desequilibrado. En contraposición, el trabajo artístico es majestuoso. Vestidos y maquillajes que fácilmente recuerdan a las geishas se funden con tatuajes y diseños de corte occidental, con un resultado muy atractivo. La historia promete ser compleja y con giros inesperados Aunque Nintendo aún no ha dado el pistoletazo de salida para el juego online, podremos disfrutar de modo multijugador para cuatro personas en una misma consola. Además de los clásicos modos Deadmatch, encontramos un tercer modo en el que a cada jugador se le da una orden en privado a través del altavoz del mando de Wii. «Red Steel» se presenta como una apuesta muy a tener en cuenta en el catálogo inicial de Wii, dando un soplo de aire fresco a un género que lo estaba pidiendo a gritos. Katanas y pistolas se alternan en una aventura que supera fácilmente las diez horas. Superados los primeros minutos del juego, algo desconcertantes y las carencias propias de los juegos de lanzamiento, nos encontramos ante un título con una excelente producción y que sin duda resultará idóneo para quienes busquen nuevas experiencias.



En perfecto castellano

▸ Los usuarios de GameCube no estaban nada acostumbrados a que los juegos de desarrollo exclusivos para la consola de Nintendo vinieran doblados. Incluso algunos lanzamientos multiplataforma en perfecto castellano llegaban en inglés para el cubo. Por eso, sorprende y es de agradecer que la edición española de «Red Steel» goce de un proceso de doblaje al castellano soberbio. Además, la banda sonora no tiene fisuras y la elección de la tracklist es muy acertada, con melodías occidentales mezcladas con ritmos de inspiración j-pop. Los efectos sonoros son buenos en líneas generales. El altavoz del mando suena a cada disparo o choque entre espadas, un detalle de lo más curioso, e incluso si recibimos una llamada al móvil de Scott, suena directamente en nuestra mano.

Guía de juego



Una vez más, Wii apuesta por recrear de forma natural e intuitiva los movimientos que tendríamos que realizar con un arma en la mano. El Wiimando representa lógicamente una pistola. Se apunta con él y se dispara con su gatillo. El acelerómetro del Nunchaco también es una pieza importante en el juego. Un golpe seco servirá para recargar, cómodo y preciso. Si en pantalla el cursor se convierte en una mano podremos tirar mesas, abrir puertas o recoger armas con un toque de muñeca. Para hacer zoom basta con pulsar A y acercar el Wiimando hacia el monitor. Muy bien integrado en la jugabilidad, pero no tan efectivo como debiera. Si rellenamos una pequeña barra de energía, al hacer zoom activamos el "focus", que ralentizar el paso del tiempo, seleccionar rápidamente varios objetivos en pocos segundos. Los movimientos con la katana deben ser fieles y precisos, pues el mando reconoce la fuerza y dirección del brazo. El Nunchaco nos protege de determinados golpes, y es fundamental para golpes especiales como un doble espadazo horizontal o un ataque a dos manos. El sistema de sensores del Wiimando resulta algo único respecto a shooters de otras consolas, ganando en realismo e interacción.

Wii

WARIO WARE SMOOTH MOVES

Apenas un mes después del lanzamiento japonés, y varios antes que el americano, vuelve Wario en todo su esplendor.

Hace apenas un mes que Wii por fin llegaba a nuestros hogares, y tras los títulos de lanzamiento que acompañaban a la consola, empiezan a llegar nuevos juegos que siguen demostrando las capacidades únicas del mando. En este ocasión le toca el turno al anti-héroe más feo de todos los tiempos, y ese no podía ser otro que Wario, el alter-ego de Mario desde su aparición hace más de diez años en «Super Mario Land 3».

La saga «Wario Ware», que ya hizo aparición en GameBoy Advance, GameCube y Nintendo DS, demuestra una vez más, con una jugabilidad tan sencilla como divertida, que aún queda un largo camino que recorrer respecto a las posibilidades que ofrece el mando de Wii.

«Smooth Moves» es una recopilación de 200 microjuegos de apenas unos segundos de duración pero perfectamente encadenados y que garantizan horas de diversión.

Ofrece hasta 19 posibilidades distintas de sujetar el mando, a cual más surrealista, y que dan como resultado pruebas como saltar a la comba, bailar el hoola-hoop, controlar un avión de papel, barrer el suelo, hacer una sentadilla, beber un baso de agua, saltear unas verduras, colocarle la

Insert!

Más de 200 microjuegos nos esperan en este título ideal para comprobar la versatilidad de Wii.

Hasta 19 posibilidades distintas de sujetar el mando nos ofrece este juego. A ver como haces para beber agua.

Toques Nintendo

▶ Son incontables los elementos incluidos en «Wario Ware» que hacen referencia a la propia Nintendo. Microjuegos en los que manejar a Link volando con una hoja en «Wind Waker», Samus en forma de bola derribando un barril, referencias al original «Super Mario Bros.», pescando en «Animal Crossing», alineando puntos a lo «Brain Training», una fase del primer «StarFox» o que un cachorrito de «Nintendogs» te de la pata. Además incluye detalles de lo más nostálgico como una «Game&Watch» o incluso un «Zapper», la pistola de NES. También hace uso de los Mii, para caracterizar al protagonista de algunas de las pruebas y darle un toque más personal. Un detalle que hará las delicias de los seguidores de la compañía nipona.





Ficha Técnica

Compañía
Nintendo

Género
Puzzle

Lanzamiento
Enero

Dirigido a ...
+7 años

Cibercontacto
www.warioware.biz

Valoración

Gráficos ■■■■□□

Jugabilidad ■■■■■□

Sonido/FX ■■■■□□

Originalidad ■■■■■□

dentadura a una anciana, sacarle punta a un lápiz, mantener una escoba en equilibrio sobre la mano, subir una cremallera, mantener el equilibrio sobre una pelota...
Todas estas acciones se realizan de forma intuitiva y relativamente natural. Por ejemplo, si tenemos que abrir una puerta con una llave, pondremos el mando en vertical, apuntando hacia la pantalla, y primero giramos el mando para hacer coincidir la parte dentada de la llave con la cerradura y luego mover el mando hacia delante como si estuviéramos metiendo una llave de verdad.

Aspecto intencionado

El apartado gráfico del juego sigue fiel a su estética, desaliñada y estudiadamente cutre, pero es el aspecto visual lo que menos importa del juego. Las secuencias de video si se han tratado con mayor acierto, mostrando un acabado muy interesante y un estilo de animación realmente individual. La locura y el frenetismo que emana todo el juego también se hace palpable en las historias de Wario y sus amigos. Según vayamos participando en los distintos microjuegos (que siguen un orden completamente aleatorio), se irán desbloqueando y podremos acceder a ellos de forma independiente. Esto es muy útil pues algunos son literalmente imposibles de realizar la primera vez que los jugamos. Y por supuesto, queda terminantemente prohibido jugar sentado. Y si es en compañía mejor, así nos tiraremos al suelo de risa.
«Wario Ware: Smooth Moves» llega oficialmente a las tiendas el 12 de Enero para empezar el año de la mejor forma posible: con un nuevo juego para nuestra Wii. Su precio de venta al publico también es algo más reducido de lo normal, así que aprovecha.

Guía de juego

El gran aliciente del título y donde realmente reside su interés de cara al comprador es en las casi veinte formas distintas de coger el mando. Ya no sólo la disposición de éste (junto a la cadera, en la nariz, sobre la cabeza, de lado, reposando sobre la mano...) sino el movimiento a ejecutar. Cortar un barril cual samurai, introducir una dentadura postiza, girar un trozo de carne al fuego para que no se queme... El único guión que comparten estos doscientos minijuegos es la naturalidad con la que debemos imitar los movimientos reales. Si hay que beber un vaso de agua, nos acercamos el mando a la boca, poco a poco, para no derramar ni una gota. O si debemos conducir un coche con el mando de lado, lo hacemos como si realmente fuera un volante, inclinándolo hacia los lados. Además, existen unas cuantas pruebas adicionales de mayor duración, que no reta nuestra rapidez sino nuestra resistencia, cual carrera de fondo. Apilar piezas sobre una base móvil, jugar a las banderas o golpear el mayor número de veces una pelota de ping-pong son un ejemplo de todo lo que esconde Wario tras su aspecto torpe y desilachado. ¡A jugar!



Modo multijugador

▸ Para aquellos que no puedan desembolsar sus ahorros en un segundo (o tercer mando), encontramos siete modos distintos en los que podrán jugar hasta doce personas en uno de ellos, ¡y con un único Wiimote! Eso sí, no habrá ningún reto simultáneo, sino que tendremos que pasarnos el mando de una mano a otra. A una prueba de dardos como en una diana real, se suman distintos retos entre varias personas en las que superar minijuegos para conseguir la mayor puntuación, hinchar un globo para que le explote al contrario o pasarle "la patata caliente" y que vaya explotando hasta que quede uno sólo. Divertidos a más no poder, aunque algunos movimientos sean capaces de generar vergüenza ajena...

Wii

SUPER MONKEY BALL BANANA BLITZ

¡Ai y sus amigos no han querido faltar al estreno de la nueva máquina de Nintendo, protagonizando su aventura más completa.

Antes de que GameCube llegara a nuestro país, Sega ya había anunciado que dejaría de hacer consolas y DreamCast sería su última plataforma de juegos. Los proyectos que entonces tenían entre manos debían encontrar nuevas máquinas y su catálogo se dividió entre Nintendo, Sony y Microsoft. «Super Monkey Ball» fue el primer título exclusivo de Sega para una consola de la eterna competencia, y hoy resulta una gran aliada del desembarco de Wii. El espíritu de «Super Monkey Ball» sigue intacto. Controlamos a un mono metido en una pelota transparente que debemos hacer rodar por cien fases distintas, a cual más enrevesada. Por primera vez en la saga, podemos hacer que el protagonista salte dentro de su esfera, aportando mayor verticalidad al diseño de los niveles. Hasta la fecha, teníamos que controlar al primate con el stick analógico, pero eso ya es cosa del pasado. Basta con inclinar la mano que sostiene el Wiimote para empezar a rodar hacia esa dirección. Es fundamental tener en cuenta la inercia o acabaremos directamente en el precipicio. La estructura de las fases permiten también encontrar atajos un poco suicidas, pero pelear por conseguir los mejores registros posibles aumenta considerablemente la duración del juego. Desafortunadamente, su diseño, algo básico y la falta de un mejor trabajo artístico hará que muchos posibles compradores tengan demasiados prejuicios infundados sobre la calidad del mismo. Sólo o en compañía Super Monkey Ball: Banana Blitz es una apuesta muy a tener en cuenta en el catálogo inicial de Wii, y nos hará pasar grandes ratos de diversión. ¿Un platanito?



Valoración

Apartado	Puntuación
Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■□□□

Ficha Técnica

Compañía
SEGA

Género
Plataformas

Lanzamiento
Diciembre

Dirigido a ...
+ 7 años

Cibercontacto
www.sega-europe.com

Minijuegos por doquier

▶ Hasta 50 pruebas adicionales completan el modo historia. Muchas de ellas estarán bloqueadas al principio, y tendremos que avanzar para ir accediendo paulatinamente a ellas. Algunos juegos se han incluido con calzador, pero más de la mitad resultan muy interesantes y denotan el trabajo realizado en pos de alcanzar la mayor diversión posible. Un simulador de bolos y boxeo claramente inspirado en «Wii Sports», un retro-juego de disparos, una diana, un submarino en busca del tesoro y hasta el clásico "un, dos, tres, pollito inglés", moviendo el mando hacia delante y atrás simulando el gateo de los monos por el escenario. Vuelo, FPS, snowboard, pelea entre monos, levantar la bandera correcta... ¡Están todos!



NINTENDO DS
© 2006 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. TM & ® and all other trademarks are properties of their respective owners.
3+
www.pegi.info
RAFA NADAL TENNIS
PONTE EN LA PIEL DEL MEJOR JUGADOR CON RAFA NADAL TENNIS™
UNA SOLA TARJETA Y 3 AMIGOS PARA COMPETIR EN LA PISTA.
Utiliza el puntero para dar golpes espectaculares en tu Nintendo DS gracias a su innovador sistema de juego. Crea tu jugador de tenis ideal mezclando y combinando una gran selección de jugadores y equipaciones en 17 pistas diferentes. Hasta 4 jugadores pueden competir con una sola tarjeta de juego.
Juegos Puntos
Rafa Nadal 0 0
Salvatore Penni 0 0
VELOC.
0 Km/h
3D
Codemasters
www.codemasters.com
¡A TOCAR!
Developed by
VIRTUAL TOYS

NDS

PHOENIX WRIGHT ACE ATTORNEY



La evidencia es irrefutable y los testigos han hablado... el acusado es culpable. ¡No! ¡Ese veredicto no ocurrirá mientras a Phoenix Wright, el brillante abogado de esta aventura gráfica, le queden pulmones para protestar y pruebas que presentar! La repera, en Nintendo DS teníamos juegos de cirugía, de cocina, y de otras cosas más estrambóticas aún, y ahora nos llega uno de abogados, nada menos. Pero qué bueno, amigos, porque este título, lejos de presentarnos aburridos y mundanos juicios, adopta la dinámica propia de los cómics y combina una narrativa excepcional con el encanto del anime japonés. Tu papel es el de Phoenix Wright, un letrado recién salido del colegio de abogados. Tu objetivo es demostrar la inocencia de tus clientes, y para ello tienes que visitar la escena del crimen, recoger pruebas, y llevar a cabo interrogatorios durante el juicio. Luego, en el momento decisivo, tienes que presentar las pruebas que demuestran las incoherencias de los testimonios de los testigos de la defensa. Todo esto se lleva a cabo en un tono ligero y ameno, con personajes que calan en tu interés y toneladas de momentos divertidos y emocionantes. Es una aventura gráfica en toda regla, pero gracias al ingenioso uso de la pantalla táctil para interactuar con los escenarios, el fenomenal guión y la excepcional presentación gráfica, sin duda se trata del juego más apasionante que ha dado el género en muchísimo tiempo. Si hemos de ponerle pegas, la única sería que el desarrollo de los juicios es bastante lineal, en el sentido de que no hay una sola elección que te lleve a la catástrofe. Aún así, es divertido tratar de elegir siempre las mejores respuestas para ver las reacciones de los personajes. También, el abundante texto puede desanimar a los más iletrados, pero si le das una oportunidad, seguro que Phoenix Wright te cautiva tanto como a nosotros.

A la caza de la verdad

Nuestro heroico abogado no solo debe enfrentarse a testigos mentirosos y fiscales sin escrúpulos, también debe ejercer un trabajo de campo recogiendo pruebas y analizándolas para llegar bien preparado a los juicios. En realidad, encontrar las pruebas necesarias es una condición imprescindible para llegar al juicio, pero donde realmente tienes que usar la lógica es cuando tienes que presentar la prueba correcta en la parte de los testimonios donde se encuentra la incoherencia.

Ficha Técnica

Compañía
Capcom

Género
Aventura gráfica

Lanzamiento
Enero

Dirigido a ...
+ 7 años

Cibercontacto
www.capcom.com/phoenixwright

Valoración

Gráficos ■■■■■■

Jugabilidad ■■■■■□

Sonido/FX ■■■■■□

Originalidad ■■■■■■

NDS

TENCHU DARK SECRET

¡Ninjas! Los asesinos silenciosos de la noche... Han inspirado multitud de videojuegos, y ahora la serie Tenchu, que de esto de los ninjas sabe un rato, nos propone una nueva aventura en el Japón medieval. Pues sí, Ayame y Rikimaru vuelven a hacer de las suyas en un juego de acción con un enrevesado argumento acerca de una princesa en peligro a la que deben proteger de los muchos enemigos que la acechan. La acción tiene lugar desde una perspectiva cenital y se divide en una serie de misiones a las que accedes desde el menú principal en el orden que prefieras. Durante las misiones, en la pantalla inferior dispones de un práctico mapa que te facilita muchísimo las cosas para orientarte y te muestra la ubicación de cualquier enemigo cercano, así como la dirección en la que mira. Tu técnica ninja consiste en ponerles trampas en su camino o acuchillarlos por la espalda en un mortal ataque a traición. Pero hasta el mejor de los ninjas puede meter la pata, y cuando te descubren, tienes que solucionar el error, bien abatiendo a tus enemigos a golpe de espada (y llevándote algún o que otro tajo en el proceso), bien poniendo pies en polvorosa hasta que se olviden de ti. Cada misión puede jugarse con Rikimaru (más fuerte) o con Ayame (más rápida y sigilosa), aunque a la hora de la verdad, tampoco es que haya tanta diferencia. Las misiones son repetitivas hasta decir basta, con elementos del escenario que se reciclan continuamente, y la dificultad oscila entre fácil para idiotas y frustrante de narices, según el tipo de misión al que te toque enfrentarte. Con sus gráficos un tanto flojos, este «Tenchu» puede resultar para algunos un juego de complicada digestión. Al menos tiene un modo para cuatro jugadores con cierta gracia, y los fans de la acción ninja tampoco es que tengan mucho donde elegir en el formato portátil, de todas formas.

Ficha Técnica

Compañía
Nintendo

Género
Acción

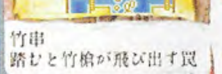
Lanzamiento
Enero

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.nintendo.com











Las herramientas del ninja

▶ Como buenos ninjas que son, nuestros héroes cuentan con estrellas shuriken, bolas de arroz envenenadas y bombas de humo, entre otros ingeniosos artefactos ninja. Pero la gracia está en que estas armas se consumen al utilizarlas, así que si no quieres quedarte sin ellas, tienes que fabricarte más con los ingredientes que vayas recogiendo durante tus aventuras. ¡Un ninja mañoso, es un ninja feliz!



Valoración

Gráficos
■■□□□□

Jugabilidad
■■□□□□

Sonido/FX
■■■□□□

Originalidad
■■■□□□



NDS

RAFA NADAL TENNIS

Guapo, joven y con éxito. ¡Todos queremos ser como Rafa Nadal! Gracias al estudio español Virtual Toys, el sueño se hace realidad en Nintendo DS.

El tenis es un deporte de precisión, en el hay que controlar la dirección, la altura y la fuerza de la bola, por lo que resulta complicado adaptarlo fielmente en un videojuego. Rafa Nadal Tennis usa el lápiz de la DS para resolver esta cuestión, de modo que controlamos la bola mediante precisos trazos en la pantalla. Un trazo más largo o más corto determinará la distancia de nuestro golpeo, mientras que la fuerza dependerá de la velocidad con que movamos el lápiz. El jugador se desplaza simplemente pulsando sobre la pista. Este sistema de control táctil resulta refrescante por su originalidad, pero también pegas: a nuestro jugador le costará llegar a tiempo a la bola. Por suerte también podemos manejar el juego mediante la cruceta y los botones.Gráficamente el juego es bastante apañado; no tiene nada revolucionario a nivel de diseño o de animaciones, pero sí un gran número de pistas, con el agradable detalle de que éstas irán variando en magnitud e importancia según avances en tu carrera. Además, las habilidades de nuestro jugador no permanecerán estáticas; a medida que progresemos aumentarán tanto nuestra precisión como nuestra potencia. Rafa es el único jugador real que aparece ("es que es mi juego", ha aclarado el propio tenista). Aunque nos costará hacernos con él, «Rafa Nadal Tennis» es una buena propuesta para jugar al tenis en nuestra DS, con dificultad razonable y longevidad asegurada.



Valoración

Gráficos: ■■■■■□
Jugabilidad: ■■■■□□
Sonido/FX: ■■■■□□
Originalidad: ■■■■□□

Modos de juego

▶ Dispones de modo entrenamiento, partidos sueltos -tanto individuales como dobles-, modo Carrera y multijugador. El modo Individual variará según el tipo de control escogido, y conviene empollárselo antes de lanzarse a esas pistas de Dios. En el modo Carrera disputarás 20 torneos de distinta entidad (¡hay uno en Transilvania!), en los que irás obteniendo ingresos económicos, con los que comprar nuevos atuendos y ser el más fardón de la pista. Hay que destacar el modo multijugador, que admite hasta cuatro participantes a la vez y que resulta de lo más entretenido. Se puede jugar con una sola copia del juego, sacrificando algunas de las opciones.

Ficha Técnica

Compañía
Codemasters

Género
Deporte

Lanzamiento
Diciembre

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.codemasters.com/rafanadal

NDS

COOKING MAMA

¿Te imaginas un juego con Carlos Arguiñano de protagonista? Pues no va a poder ser, pero por fortuna tenemos a Cooking Mama para sustituirle.

Con tanto juego de rol y tanta acción, ¿quién nos iba a decir que íbamos a terminar cocinando? Pues ya lo ves, en este juego puedes preparar suculentos platos sin dejarlo todo echo un desastre. Tu guía en esta aventura culinaria no es otra que Mama, un simpático personaje de ojos brillantes que hace las veces de anfitriona en esta cocina virtual. El desarrollo es tan fácil como elegir el plato que quieres preparar. A continuación, Mama te guía paso a paso durante todo el proceso de elaboración, que consiste en una serie de minijuegos en los que tocas, deslizas, das vueltas y trazas líneas con el lápiz táctil. Al final de cada plato, obtienes una puntuación basada en la velocidad y precisión con la que has realizado cada actividad. A medida que completas los platos con éxito, se van añadiendo otros nuevos al menú para que pongas a prueba tu destreza como cocinero. Lo único malo es que muchos de los minijuegos se repiten de un plato a otro, y es que hacer rodajas un tomate o un apio, por ejemplo, puede ser necesario en multitud de recetas, y acaba uno harto de trajinar con el cuchillo. Algunos platos son muy exóticos, como la sopa de miso o las albóndigas de pulpo, y echamos de menos un buen potaje o unas lentejas con chorizo. En fin, pese a todo, ¡no cabe duda de que la diversión está servida!







UP&DOWN



Gráficos bonitos y una variedad de platos enorme. Montones de minijuegos. ¡Puedes incluso aprender algunos rudimentos de cocina!

Cierta repetición en los minijuegos, ya que las recetas comparten procedimientos. Falta un modo multijugador en condiciones.

Compañía: Nintendo | Género: Varios | Lanzamiento: Septiembre | +3 años

AMERICAN DRAGON JAKE LONG: ATTACK OF THE DARK DRAGON

Jake Long, el intrépido artista marcial de Disney Channel, estrena su propio juego en Nintendo DS. ¡Adelante, dragón!

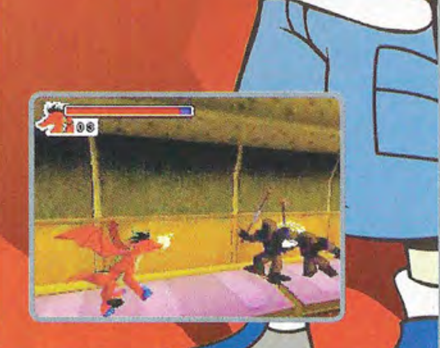
Y ahí lo tenemos al muchacho, como si un "Kung-fu master" cualquiera se tratara, que le han robado a la chica y se pone a repartir patadas y puñetazos a diestro y siniestro para encontrarla. La acción es muy simple, con enemigos descerebrados que desaparecen en una nube de humo, y el plataformeo no puede ser más básico. Quizá el elemento más innovador, por llamarlo de alguna manera, son ciertos bloques que se "solidifican" tocando la piedra correspondiente del colgante de dragón, pero salvo por esto, no hay mucho donde rascar.

Por fortuna, la agobiante monotonía se rompe cuando Jake se convierte en dragón (¡grita "adelante dragón" en el micrófono para conseguirlo!), momento en el cual accedes a nuevos poderes: lanzar bolas de fuego, volar y hacerte invencible durante unos segundos. Lo malo es que los movimientos de Jake no se hacen mucho más ágiles con la transformación, así que, más que dragón, parece un pato. Los escupitajos de fuego que sustituyen al puñetazo básico tampoco mejoran mucho la cosa, con su exasperante debilidad, pero al menos tienen buen alcance, ya es algo. Más interesantes resultan las fases en las que la acción se traslada a los cielos, donde libras combates aéreos y atraviesas anillos, una mecánica que se aprovecha en el multijugador para 4.

Pese al discreto apartado técnico, se trata de un juego resultón para los más pequeños, que en el fondo es a quien va dirigido.







UP&DOWN



¡Es emocionante eso de convertirse en dragón! Gráficos grandotes y coloridos, que respetan la estética animada de la serie.

Apartado técnico bastante mediocre. Acción muy monótona. Demasiado simple. Los poderes del dragón podrían ser más divertidos.

Compañía: Buena Vista Games | Género: Plataformas | Lanzamiento: Diciembre | + 3 años

TEST TEST TEST

GBA

ARTHUR Y LOS MINIMOYS



No hay parto sin dolor ni peli famosa sin videojuego. Arthur y los Minimoys llegan a la GBA dispuestos a demostrar que más pequeño no significa peor (al menos para algunas cosas). Luc Besson, uno de los cineastas europeos más visionarios, también ha querido probar su mano en la literatura infantil, logrando un gran éxito: los libros de los Minimoys han conseguido vender más de un millón de copias. El siguiente reto que se propuso el francés fue pasar estas historias al cine de animación, en el que nunca había trabajado. Ahora la adaptación de la peli llega a las consolas. El protagonista del juego, Arthur, entrará en el reino de los Minomoys convirtiéndose en uno de los duendecillos y explorando los siete reinos en busca de un legendario tesoro que necesita para salvar la casa familiar. Por supuesto también están en juego el triunfo del bien, la libertad de los Minimoys y demás menesteres épicos. Una luminosa y estupenda aventura con base plataformera en el que manejarás a Arthur y dos compañeros mientras recorren los principales escenarios del filme, con muchos gadgets, extras y pequeñas grandes sorpresas encerradas en sus rincones que recuerdan a clásicos fantásticos como "Dentro del laberinto" o "La historia interminable". La jugabilidad está basada en el concepto de "trío", utilizando las habilidades de los tres personajes. La aventura promete más de 20 horas de duración, con momentos de lucha, vuelo, combate, conducción y resolución de problemas. También podremos observar escenas del film integradas en forma de fases de acción paralelas. En definitiva, un juego de lo más completito, que promete tener entretenidos un buen rato hasta a los niños más inquietos.

Valoración

Gráficos
■■■■□□

Jugabilidad
■■■■□□

Sonido/FX
■■■□□□

Originalidad
■■■□□□

Ficha Técnica

Compañía
Atari

Género
Acción / Aventura

Lanzamiento
enero

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.atari.es

Con amigos puedes

▸ **A lo largo del juego los tres personajes que manejas (Arthur, Selenia y Betameche) deberán colaborar para superar las fases de combate y de puzzle. Cada personaje tiene habilidades distintas pero complementarias. Aunque cada uno tiene sus propios objetivos, también deberá ayudar a los demás.**

GBA

BARBIE Y LAS 12 PRINCESAS BAILARINAS

La muñequita más linda y más legendaria de todos los tiempo regresa al mundillo ludópata tras darse unos cuantos garbeos y pasos de baile en DVD.
Hablamos, cómo no, de la rubia Barbie, que derrocha glamour y simpatía en este nuevo título que se encapsula tranquilamente en la GBA de Nintendo. El argumento transita caminos alfombrados en pétalos de rosa y nubes de carmín, sí señor: nuestra mítica Barbie es la princesa Genevieve, que vive junto a su regio papá en un castillo con más marcha que "Mira quién baila". Sin embargo, la gramola se fastidia cuando entra en escena Rowena, la prima del Rey que, además de apalancarse en palacio, se dispone a acabar con toda la magia, la música y la diversión en la Corte. Así que Genevieve deberá reunir a sus otras once hermanas y, ya con la docena dispuesta, tendrá que pararle los pies a Rowena y sus secuaces y conseguir que sus amigas no hayan perdido la capacidad de danzar. A lo largo de 16 niveles cuajados de colorido, luz y ritmo, iremos recorriendo las estancias y habitaciones del palacio (más alrededores exteriores) en tareas de exploración, recopilación de las hermanitas y darle caña a los enemigos capitaneados por Rowena. Por supuesto, a cada paso nos encontraremos con diferentes gadgets, objetos mágicos y tesoros variados para liberar al rey de su encantamiento. Un control sencillo, un puñado de minijuegos y un preciosista look que derrocha lo mejor de sí mismo en el Pabellón Dorado, la Habitación del Trono o las Escaleras Secretas definen un título que, definitivamente, los Reyes aún podrían traer a los Osbournes en vez de carbón.



UP&DOWN

Sencillez y luminosidad aseguradas. Buenos gráficos 3D. Ideal para fans de la rubia Barbie.

Algo repetitivo y monótono, sobre todo si gastas barba de estibador.

Compañía: Activision | Género: Plataformas | Lanzamiento: Diciembre | + 3 años

JORGE EL CURIOSO

Quién dijo que el "monkey business" se había apagado y metido en la jaula de los koalas y perezosos?
Ni mucho menos, jugón, porque ahora resucita en la GBA uno de los zascandiles que allá por el verano pudimos contemplar a sus anchas en pantalla grande. Hablamos de Jorge, un simpático mono que, tras más de 60 años copando las listas de éxito de la literatura infantil, cató las mieles animadas recientemente. Y consoleras, por supuesto. Concretamente, esta versión, desarrollada por Torus Games y no por Monkey Bar, intenta no andarse por las ramas del territorio más "infantiloide" y plantea seguir el argumento original de la historia con mayor mezcla de acción y aventura clásica. Esto es, salvar el museo Bloomsberry y encontrar el mítico ídolo de Zagawa junto a Ted, el "hombre del sombrero amarillo". Casi todos los escenarios del filme, desde la selva africana hasta el museo, pasando por la casa de Ted, han sido reproducidos más o menos fielmente en el juego, aunque el principal gancho son los movimientos y monerías del macaco: diabluras como revolver cajones, destrozar maletas, derramar botes de pintura, lanzar cocos... además, con un sistema de control muy sencillito: A para saltar y B para salir escopetado. Como siempre, una serie de minijuegos zumbones sazonan un entretenimiento de lo más mono, aunque tan breve como un tití (con tres horas está finiquitado). Para darle un baño de color a la GBA Micro, que también existe...

HELP TED!

Diversión, aventura y mucho colorido en un mundo selvático animado por el simpático monito Jorge.



UP&DOWN

Simpatía por el monito y escenarios con mucho color y chisporroteo.

Muy corto y con un control a veces algo impreciso.



Compañía: EA | Género:Acción/ Aventura | Lanzamiento: Noviembre + 3 años

XBOX 360

LOST PLANET

La ola de frío llega justo después de navidades, prepara el anorak que la temperatura baja en Xbox 360...

Los expertos dicen, acertadamente, que los motivos para comprar una consola son sus juegos. Son las exclusividades para cada formato las marcan las diferencias fundamentales entre un sistema y otro, y las marcas con menos tradición en el sector, como Xbox, parten con un poco de desventaja en este sentido. «Halo» y unos pocos más lo solucionaron en la primera generación, y «Gears of War» o «Lost Planet» llevan el mismo camino con la 360. «Lost Planet: Extreme Condition» es el último título considerado "imprescindible" y en principio exclusivo para Microsoft en ponerse a la venta, pero ¿es cierto todo lo que cuentan sobre él?

El impresionante equipo programador está encabezado por la leyenda Keiji Inafune, genio creador de la compañía Capcom que también se responsabilizó del exitazo Dead Rising (ya lleva un millón de copias vendidas) y que cambia un poco los aires por los vientos de un planeta helado y habitado por amenazantes seres extraterrestres. El argumento es sencillo: el típico futuro desolador en el que los humanos han devastado su propio planeta y están en busca de nuevos horizontes donde hacer







Inspirado en el más puro manga japonés, el diseño de los monstruos nos dejará boquiabiertos.






Condiciones extremas



Lo del título no es ninguna bromita: DME III, el planeta en el que se desarrolla la acción, es un infierno helado, donde la más mínima falla en nuestro sistema de soporte vital (VS) harán que quedemos como polos de fresa. Algunos bichos sueltan, al morir, unidades caloríficas que serán nuestro único sustento en caso de emergencia. Las unidades de VS son sin duda la parte central del juego, ya que proporcionan un elevado poder destructivo, aunque lamentablemente muchas de ellas tienen una existencia limitada. Quienes conozcan los juegos tipo «Armored Core» o el ultra-friki «Virtual-On», podrán hacerse una idea del completo control que estos ingenios poseen.

Ficha Técnica

Compañía
Capcom

Género
Acción

Lanzamiento
Enero

Dirigido a ...
+ 16 años

Cibercontacto
www.lostplanet-thegame.com

Valoración

Gráficos ■■■■□□

Jugabilidad ■■■■□□

Sonido/FX ■■■■■□

Originalidad ■■■□□□



Xbox Live en la nieve

▶ Uno de los apartados mejor conseguidos en «Lost Planet» es su completísimo multijugador online. 16 participantes pueden competir en la típica variedad de pruebas "mata-mata", con una divertida novedad parecida al escondite. Se trata de que un jugador intente escapar de un escenario, mientras el resto procura darle caza al más puro estilo peli de Van Damme "Blanco Humano". Eso sí, olvídate de jugar a dobles en la misma consola, no existe esa opción a pantalla partida ni en cooperativo. Ya hubiese sido la bomba, pero quizá en su más que probable continuación.

nuevos agujeros de ozono. Uno de los planetas que parecen propicios para mantener la vida humana es DNE III, el cual tiene la desventaja de sus gélidas temperaturas y otra todavía peor: unos nativos muy poco amistosos. A bordo de nuestras armaduras mecánicas o corriendo sobre la nieve, tendremos que hacer frente a estas criaturas para reclamar la supervivencia de nuestra raza, ya que la mayoría de los colonizadores del planeta huyeron y nos encontramos prácticamente solos y desarmados.

Más monstruos

En la más pura tradición japonesa, los diseños gráficos son espectaculares. Quienes conozcan los manga de monstruos reconocerán ese inconfundible estilo nipón de bichos raros, y también los dilemas a la hora de enfrentarnos incluso a otros grupos aislados de supervivientes. Completísimos modelos que no necesitan tirar de vídeos pregrabados para maravillarnos con su calidad (aunque tampoco es «GoW»), u hordas gigantescas de alimañas temibles harán las delicias de los más exigentes con los apartados técnicos. Además, por momentos vivimos situaciones que parecen sacadas de otros títulos magistrales, como la persecución de un gusano enorme que nos traerá a la memoria los parajes del mágico «Panzer Dragoon». A bordo de nuestro mech o sobre nuestros pies, la variedad de situaciones es abrumante, acompañada por un guión digno de superproducción y orquestado a la perfección por la estupenda banda sonora y los sobrecogedores gruñidos de los Krydd.
«Lost Planet» es todo lo que se esperaba de él, pero también un poco menos. A pesar de una campaña en solitario sobresaliente le falta algo fundamental para convertirlo en leyenda: carisma. Una auténtica lástima que falle en ese punto, aunque es el único "pero" que le podrás ver.

Guía de juego



Lo más importante, que no te quepa duda, es mantenerte vivo. Suena fácil, pero teniendo en cuenta dónde estás, no lo es tanto. Las temperaturas dignas de las noches Ávila en enero harán que constantemente tengamos que estar pendientes de que nuestra temperatura corporal no desciende más de la cuenta. Eso no es difícil a bordo de un VS, pero sí cuando tenemos que ir prácticamente descubiertos sobre la nieve.



Los mejores VS están escondidos en los recovecos más inesperados, pero una vez encontrados serán una delicia de usar debido a su poder y espectacularidad. Para recuperar calorías, nada como acribillar a unos cuantos bichos que nos cedan amablemente su energía. Y por los humanos que también querrán nuestras posesiones hay que preocuparse menos: su "inteligencia" artificial está a la altura de una lombriz, y sus repetitivos esquemas de ataque no deberían suponer mucho esfuerzo. Una lástima, ya que podrían haber dado más juego al utilizar los mismos instrumentos que nosotros. Teme, y mucho, a los seres gigantes, de los que no siempre tendrás claro su punto débil, así como a los hipnotizantes enjambres de bestias que pueblan el planeta con más pistas de nieve abiertas este año.

LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA II

Si Rocky Balboa está como un chaval a la edad de oro del inserso, ¿qué decir de El señor de los anillos la saga más legendaria y exitosa de lo que llevamos de tercer milenio?

Poco importa que su género más adecuado para el territorio consolero sea el de acción en tercera persona, y que tradicionalmente la estrategia en tiempo real se adapte mejor a la piel del PC. De hecho, este título es secuela de una primera parte que pasó por el ratón y el teclado, con gran éxito de crítica y público. Algo de lo que, inevitablemente, se resiente al saltar a la Xbox360, sobre todo por su jugabilidad y control, aunque el apartado técnico y, cómo no, la opción Live nos dan alguna alegría extra. Para los que no estén familiarizados con el juego, decir que esta vez no serán los territorios del sur de la Tierra Media sobre los que posaremos nuestro espíritu aventurero, sino los norteños, más desconocidos pero perfectos para librar batallazas entre elfos, enanos, trolls y duendes. Y es que aquí, como en otras ocasiones, podremos tomar las riendas de las fuerzas del bien o del mal, en una multiplicidad de personajes que incluye algunas figuras poco conocidas como Gloin, Glorfindel o Boca de Sauron, aparte de los clásicos de la trilogía. Así, tendremos un total de 16 campañas a nuestra disposición, con ocho misiones de dificultad creciente por cada bando, incluyendo tareas secundarias y demás logros desbloqueables. Un sistema de batalla sencillo pero eficaz, modos de juego habituales como versus, rey de la colina, captura y mantén, carrera de recursos y héroe contra héroe y gráficos brillantes en algunas localizaciones como Erebor o Celduin mantienen el nivel de un juego correcto pero algo corto y "anglófilo". No se puede tener todo.







Valoración

Gráficos
■■■■□□

Jugabilidad
■■■■□□

Sonido/FX
■■■□□□

Originalidad
■■■□□□

Ficha Técnica

Compañía
EA

Género
Estrategia

Lanzamiento
Noviembre

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.es.ea.com

A controlarse toca

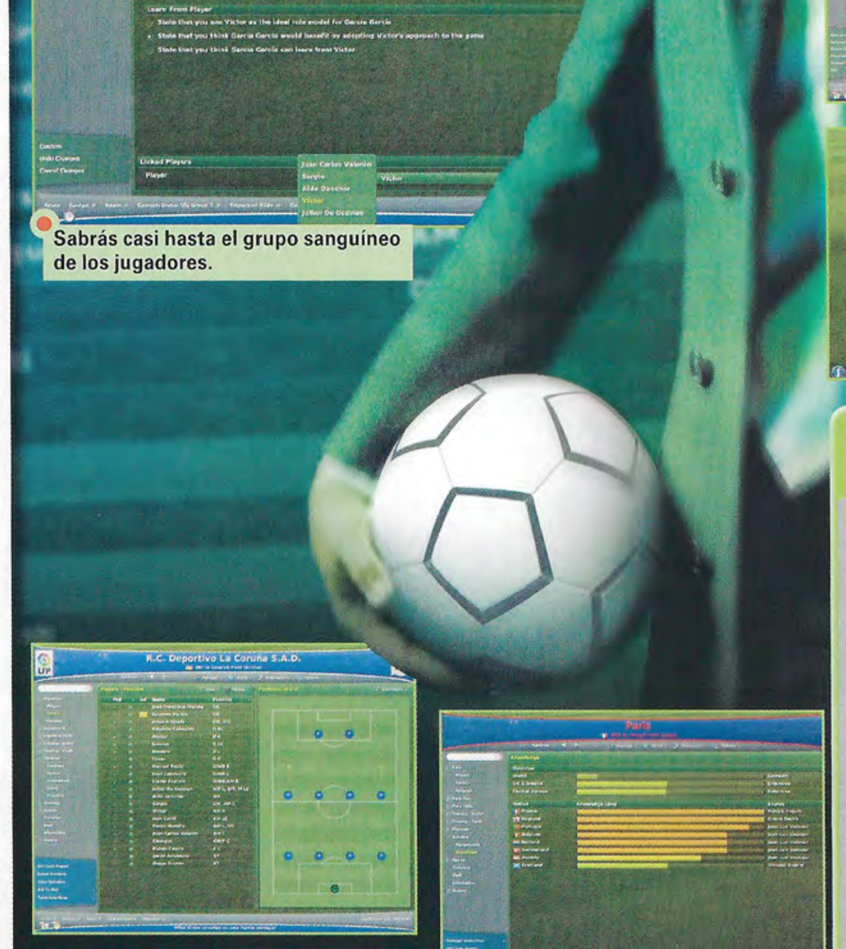
Como decimos, el principal escollo de cualquier conversión como ésta es el sistema de control. Aquí, Microsoft ha optado por la Palantir, situada en la esquina inferior izquierda de la pantalla, y que nos permitirá controlar todas las acciones de creación de tropas, edificación... Por supuesto, gracias a los gatillos y los botones básicos llevaremos a cabo el resto de opciones y acciones. La verdad es que puede costar sangre y sudor acostumbrarse a este sistema, sobre todo en acciones como hacer pequeños grupos de nuestras tropas, pero en otras tiene sus ventajas. Aún las estamos buscando, ejem.



XBOX 360

FOOTBALL MANAGER 2007

Los entrenadores de fútbol viven muy bien: sólo tienen que colocar a once tipos en el campo, llevarse el mérito si ganan y lavarse las manos si pierden. ¡Es normal que haya tantos simuladores de esta profesión! Football Manager es la franquicia líder de ventas en el género, así que hay que tenerla muy en cuenta. Al igual que en entregas anteriores, el título destaca por su vastísima base de datos -que recoge incluso jugadores de ligas como la islandesa o la bielorrusa- y por sus infinitas opciones: tendrás bajo tu control cada aspecto del entrenamiento y del partido, incluso dando charlas en el vestuario y enfrentándote con la prensa. Eso sí, puedes encontrarte algunos problemas a la hora de manejar estas opciones y moverte por los abundantes menús, pues la navegación resulta algo complicada usando el mando de la 360. Algunas operaciones, como realizar los cambios, llegan a resistirse bastante. Otro problema típico de los "managers" de fútbol es su parquedad gráfica, especialmente durante los partidos: ¿Qué motivo hay para que no podamos ver una representación clara, bonita y en 3D de los encuentros que disputamos? Con la potencia de las máquinas actuales es difícil que se trate de una limitación técnica; probablemente se deba más bien a la pretensión de dar un aspecto "serio" a estos juegos. ¡Pero señores, no olvidemos que estamos ante un producto primordialmente lúdico! Eso sí, para darle un poco de color al asunto tenemos la opción de incluir nuestra foto en el perfil de entrenador gracias a la cámara Xbox Live Vision. Poniendo todo en la balanza, «FM 2007» es un simulador de alta calidad, al que sólo le falta ser más vistoso y accesible para alcanzar la excelencia.



Sabrás casi hasta el grupo sanguíneo de los jugadores.



Ficha Técnica

Compañía
SEGA

Género
Deporte/Estrategia

Lanzamiento
Diciembre

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.footballmanager.net

Valoración

Gráficos	■■■□□□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■□□□

Fichajes fantásticos

▶ Dentro de la funcionalidad Xbox Live del juego se ha incluido la opción "Fantasy Draft". En ella, hasta ocho jugadores van eligiendo por turnos a los miembros de su plantilla (para lo que tienen a su disposición la inmensa base de datos de Sports Interactive) antes de embarcarse en una liga o torneo con Xbox Live. Además de estas mejoras, Football Manager 2007 para Xbox 360 incorpora también todas las novedades de la versión de PC y de la anterior para Xbox 360. Si quieres información adicional para ejercer tus funciones de entrenador, sólo tienes que pasarte por la web del juego para enterarte de cómo te puedes manejar en ligas como la rumana o la inglesa.

XBOX 360

SONIC THE HEDGEHOG

Ya está aquí la nueva generación de consolas, y como Sonic no ha querido quedarse atrás, lanza una nueva y vertiginosa aventura para deleitar a sus fans. Lástima que los problemas de control le hayan estropeado la carrera.

En los tiempos de las consolas de los 16 bits, los juegos de Sonic nos dejaron a todos alucinados con su veloz dinámica y gráficos de aúpa. Más tarde Sonic, comenzó a explorar el territorio de los polígonos en 3D, y ahora nos llega este nuevo título de Xbox 360, donde el erizo más rápido del mundo se convierte en una especie de superhéroe en el mundo "real" de los humanos. El Dr. Eggman hace las veces de malo megalomaníaco, y hay una princesa muy mona que necesita que la rescaten y la protejan. La monda. Con este argumento, el juego se desarrolla alrededor de una ciudad central de libre exploración desde la que accedes a las fases de acción, en las cuales puedes interpretar al entrañable Sonic, a su gemelo negro Shadow (experto conductor de vehículos) o a un nuevo erizo blanco llamado Silver (que domina la telequinesia), cada uno con sus características y niveles propios, más las intervenciones especiales de personajes secundarios de la franquicia, como Tails o Knuckles, entre otros. ¡Lo que es variedad no falta!

El planteamiento es magnífico, y la verdad es que sin duda se trata de la aventura de Sonic más ambiciosa hasta el momento. Ahora bien, los gráficos no son especialmente llamativos para lo que uno espera de un juego de nueva generación, y la caprichosa cámara y los controles a menudo se tornan en tu peor enemigo y te juegan malas pasadas. Si eres inasequible al desaliento, este juego te puede entusiasmar con su acción vertiginosa, pero ojo que su jugabilidad de ensayo y error puede acabar con la paciencia de cualquiera.





Ficha Técnica

Compañía
Sega

Género
Plataformas

Lanzamiento
Noveimbre

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.sega.com/sonic

Valoración

Gráficos
■■■□□□

Jugabilidad
■■■□□□

Sonido/FX
■■■□□□

Originalidad


De aventuras con los amigos

▶ El modo multijugador lo puedes disfrutar con un amigo de forma competitiva o cooperativa. La competición consiste en una carrera para conseguir medallas, mientras chinchas al adversario todo lo que puedes para demorarlo. En el caso de las partidas cooperativas, se juega en niveles especiales donde ambos tenéis que cooperar para avanzar, ya sea destruyendo enemigos o pulsando interruptores. ¡Y ojo, que cada uno recoge sus propios anillos, pero las vidas se comparten!





www.elcorteingles.es

PROMOCIONES

Ratónpolis

¡20% DE DESCUENTO AL COMPRAR CUALQUIERA DE ESTOS JUEGOS EN El Corte Inglés

antBULLY BIENVENIDO AL HORMIGUERO

HAPPY FEET

Virgin PLAY · Wii · NINTENDO GAMECUBE · GAME BOY ADVANCE · PlayStation 2

*OFERTA VALIDA DESDE EL 7 DE ENERO AL 31 DE DICIEMBRE

JUEGOS DE PELÍCULA

ICE AGE 2 EL DESHIELO

¡VUELVE LA PANDILLA EN ESTA NUEVA AVENTURA!

Tus amigos de Ice Age II El Deshielo necesitan ayuda para escapar del mayor deshielo de la Prehistoria. Tendrás que nadar, correr y escabullirte a través de toda la acción y la aventura de la película Ice Age II El Deshielo. Vive toda la diversión, las risas y sorpresas de este emocionante viaje.

eragon

CUMPLE EL DESTINO DEL LEGENDARIO JINETE DE DRAGONES. VIVE LA LEYENDA COMO ERAGON Y EMBÁRCATE A LOMOS DE TU DRAGONA SAPHIRA EN UNA BATALLA ÉPICA CONTRA LAS FUERZAS SINIESTRAS DE UN REY MALÉFICO. SÓLO TÚ PUEDES CUMPLIR EL DESTINO DE LOS JINETES DE DRAGONES Y SALVAR ALAGAËSIA DE LA OSCURIDAD.

A UN PRECIO DE CINE

LOS 2 JUEGOS **49,95 €**

20% de dto. en toda la línea RE-ACTIVATE by ACTIVISION

Aplicable a todos los juegos de PS2 de PVP 29.90€, 19.90€ ó 14.90€













El Corte Inglés

ACTIVISION

RE-ACTIVATE by ACTIVISION

Oferta válida del 8 al 31 de enero de 2007.


El Corte Inglés

RINCÓN DEL JUGADOR

Trucos

Tony Hawk Project 8 (Xbox 360)

En el menú principal, elige opciones y luego Cheats. Introduce el código correspondiente al truco que desees.

needaride	Desbloquea todas las tablas salvo inkblot y Gamestop.
birdhouse	Tabla Inkblot.
yougotitall	Desbloquea todos los especiales en la tienda.
drinkup	Estadísticas aéreas a tope
newshound	Anchorman
militarymen	Coronel y guardia de seguridad
strangefellows	Papá y Skater Jam Kid
manineedadate	Mascota
wearelosers	Novato y vago
shescaresme	Pat el agente inmobiliario
themedia	Chica de las fotos y cámara
enterandwin	La muerte
badverybad	Twin
suckstobedead	Agente zombi
hatedandproud	Zapatillas Vans No Skool

Justice League Heroes (PS2)

En el menú de pausa, mantén pulsados los cuatro botones X, cuadrado, triángulo y círculo, además de los botones L y R. Introduce a continuación el código correspondiente al truco deseado, sin soltar los botones.

Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba **Invencible**

Arriba, Arriba, Abajo, Izquierda, Arriba, Arriba, Abajo, Derecha **Matar de un golpe**

Abajo, Abajo, Derecha, Derecha, Arriba, Arriba, Izquierda, Izquierda **Energía ilimitada**

Abajo, Izquierda, Arriba, Derecha **Desbloquear todo**

Abajo, Derecha, Abajo, Izquierda **Desbloquear todos los vídeos**

Viva Piñata (Xbox 360)

Introduce el nombre de tu jardín para obtener la bonificación deseada

chewnicorn	5 accesorios adicionales en la tienda de mascotas
goobaa	Desbloquea accesorios adicionales para tus piñatas
Bullseye	Desbloquea accesorios adicionales para tus piñatas
Kittyfloss	Equipo YMCA



Club de fans

Me mola mazo los juegos de rallies. Una recomendación, please. Alberto Suárez (Sevilla)



Collin McRae

Lo más puntero en juegos de rallies llegará con «Colin McRae: DIRT», el último título dentro de esta exitosa saga. Su característica principal es el motor gráfico Neon, exclusivo de Codemasters Studios. Neon es un motor capaz de generar una conducción impecable, además de presentar los vehículos increíblemente detallados así como entornos con vida propia que demanda la última generación de esta serie. Más de 40 vehículos con licencias oficiales cubren 12 clases de coches, para que los fans de la saga McRae experimenten el subidón de conducir coches oficiales con tracción a las dos o a las cuatro ruedas, además de clásicos y vehículos con tracción trasera, incluyendo el prototipo R4 de Colin McRae y el Subaru Impreza, con el que Travis Pastrana se adjudicó los X Games. El realismo es el de siempre, pero ahora elevado a la "n" potencia, de tal manera que podrás ver cómo tu coche se va abollando y tus cristales se rompen a medida que reciben impactos durante la carrera. Podremos disfrutar este juego muy pronto en PS3 y XBOX 360.





Si quieres que hagamos un seguimiento especial a tu juego favorito, no tienes más que escribirnos a megaconsolas@estrenos21.com

Galería

Juan Carlos Canales (Valladolid), de 18 años, nos envía esta estupenda composición de Sir Arthur en plena acción. Te has ganado merecidamente el videojuego «Need For Speed Most Wanted» para Xbox 360.



Si tu dibujo resulta elegido para ser expuesto en la "Galería" del próximo número de Megaconsolas, habrás ganado este fabuloso videojuego. Envía tu dibujo a José Abascal, 55, Entreplanta Izda. 28003-Madrid, o bien por e-mail a megaconsolas@estrenos21.com. Y no olvides de aportar tus datos (Nombre, dirección, teléfono y edad).

NUESTROS CINCO FAVORITOS

1 Call of Duty 3 (Multi)
Pegar tiros en las trincheras nunca había sido tan realista. El juego brilla en 360 y Wii, aunque la refriega sorprende más en la veterana PS2.

2 Guitar Hero 2 (PS2)
Volver a sentir las vibraciones de la Gibson ha sido una experiencia única. Como si fuéramos auténticas estrellas de rock...oh, yeah.

3 Twilight Princess (Wii)
‹Zelda› entra en Wii por la puerta grande con una aventura fascinante e increíble jugabilidad. ¡Hemos flipado luchando con el mando!

4 Wii Sports (Wii)
Originalidad, variedad y diversión a raudales se despliega en Wii. No nos extraña que Time lo haya elegido mejor juego del año.

5 Gears of War (Xbox 360)
Pedazo de juego el que ha aterrizado en la 360, con un deslumbrante aspecto gráfico al servicio la acción más espectacular.



Retrato Robot

...Indiana Jones

1

EDAD: Aunque los años le pesen menos que los latigazos, el hombre ya no cumple los 60. Eso sí, predica, junto a Rocky Balboa, con eso de que a la vejez viruelas.

LOOK: Inconfundible: sombrerito pesquero, pistolones en los flancos, látigo de siete colas (o una juguetona, al menos), camisa exploradora para lucir pecho palomo y una mochilita amojamada por si hay que recolectar algún tesoro perdido.

2

INICIOS: Gracias a la pericia empresarial de LucasArts, nuestro Indy cató el mundo del videojuego desde sus inicios allá por los 80. Míticos algunos títulos de salas recreativas, que pronto saltaron a consolas como la Nintendo 2600 (ya en el 82) NES, Mega Drive o la Nintendo 64. Qué tiempos. Por si algún nostálgico se quiere dar un baño, aquí está su completo link: www.indianajones.es/videojuegos/historia.php.

3

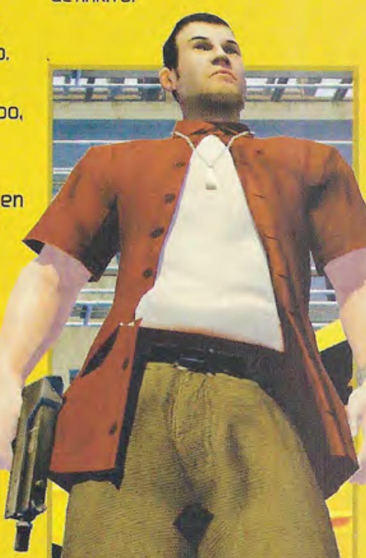
HOBBIES: Aparte de volver al gimnasio para su cuarta parte, anunciada eternamente para el cine, el hombre también prepara un libro de cocina: "1001 maneras de cocinar sesos de mono". Tiembla, Arguiñano.

FUTURO: Como los viejos héroes nunca mueren virtualmente, Indy prepara su desembarco para la PS3 con «Indiana Jones: First Expedition», título que también se lanzará en busca del arca perdida de la Xbox360. Deseosos estamos de disfrutar de un mando-látigo en la Wii, por cierto.

Te lo dice Galibo ...

El macarra definitivo

A mí lo que más me ha gustado de ‹Saints Row› ha sido poder crear el aspecto de mi personaje. El pelo largo y despeinado, mandíbula larga y prominente con el gesto torcido... ¡perfecto! Luego una complexión delgaducha y pálida, y ya estaba listo repartir tralla. Mi "avatar" es una mezcla enfermiza de Marky Ramone, Bruce Campbell y uno de los zombis de ‹Dead Rising›. Pero no se confundan, pese a su aspecto escuchimizado, es un auténtico demonio. Su especialidad es el combate cuerpo a cuerpo, y no duda en buscar camorra con cualquier viandante que se cruza en su camino. Yo creo que esa rabia de golpear a todo el mundo le viene porque detesta a los que son diferentes a él. Luego, cuando empecé a dedicarme a los fraudes al seguro, decidí llevarlo a la clínica de cirugía plástica para deformarle más el rostro, separando los labios para enseñar los dientes en un perpetuo gesto paleto. Está claro que tanto atropello terminó por estropearle (aún más) el rostro. Pero no se preocupen, él es feliz a su manera. Los demás miembros de la banda lo respetan más que a nadie, y no dudan en acompañarlo en sus correrías. Ahí donde lo ven, es el macarra definitivo.



Foro abierto

Me parece muy chula la propuesta de «Rainbow Six Vegas», pero me cuesta entrar en acción. Ramiro García (Toledo)

La acción táctica tiene esas cosas, no es sólo apuntar y cargarte al primero que se te ponga a tiro es ante todo dirigir a tu equipo. Lo mejor es que completes el tutorial. Aquí vas a poder familiarizarte con dar órdenes a los otros dos miembros del equipo, tanto "abrir y despejar" como desplegarlos por el escenario en uso de todas sus facultades y armamento.

¿Tendremos en PS3 la próxima aventura de Jak? Ana Pozo (e-mail)

Pue sí, bajo el título de «Jak 4: The Lost Frontier» el enérgico héroe de Naughty Dog no solo estará en PS2 sino en la próxima consola de nueva generación. Así que ya podemos esperar también en PS3 una aventura trepidante por nuevos universos que descubrir, armamento de tecnología punta y vehículos potentes y sofisticados.

Puedes escribirnos a:
José Abascal 55, Entreplanta Izda.
28003-Madrid.

O si prefieres por e-mail a:
megaconsolas@estrenos21.com



SISTEMA DE CINE PARA COCHE PSP

Disfruta a tope en tus viajes



La Playstation Portable, esa maravilla tecnológica de Sony, no sirve sólo para jugar en cualquier parte con una calidad técnica asombrosa. Este accesorio de 4 Gamers nos permite además usarla para disfrutar del cine cómodamente en nuestro vehículo. El aparatito en cuestión se acopla cómodamente a casi cualquier asiento de coche, e incluye un sistema de sonido estéreo con cuatro altavoces que mejorará enormemente nuestra experiencia cinemática. Se han incluido también dos pares de auriculares, por si prefieres no molestar, y un mando a distancia para la máxima comodidad. Además, ofrece la opción de recargar nuestra consola conectándola al mechero del coche. Total, que te van a dar ganas de darte la vuelta cuando llegues a tu destino para seguir disfrutando del cine.

TECH PACK ROSA

Para Nintendo DS



El mes pasado ya te presentamos el Tech Pack XL de Joytech para tu DS. Ahora te presentamos su versión reducida, más barata, ¡y disponible en rosita! Se trata sin duda una actualización esencial para cualquier propietario de la DS Lite. ¡No tenerla es como no tener consola! El paquete incluye dos estuches para juegos que protegen los programas de suciedad y daños y dos lápices ópticos para un control profesional y de precisión. El estuche de transporte permite una protección duradera y de lo más elegantona para la DS Lite y sus juegos, mientras que con el cable Coche/USB podrás jugar y cargar la consola desde el vehículo o vía USB. Con todo esto, hay que ser algo panoli para no hacerse con el paquete. ¡Tu novia te va a dejar de hablar si no se lo regalas!

VOLANTE INALÁMBRICO XBOX 360

Velocidad brutal sin estrellarte

Los volantes han pasado de ser un lujo para unos pocos a un accesorio casi imprescindible para los aditos a la velocidad consolera. Claro que hay volantes y volantes... este modelo de Microsoft entra en los que podría llamarse "gama alta", con un catálogo de funciones de lo más completo. El periférico nos permite un acceso completo a la consola, y al carecer de cables podremos conducir con toda libertad, con la garantía de precisión de los dispositivos inalámbricos de Xbox 360. Su diseño es totalmente ergonómico, lo que nos permite conducir durante horas sin cansancio, y los pedales se han diseñado para que no se escapen mientras juegas, por bestia que seas. Entre sus otras funciones está el Force feedback (fuerza de respuesta) y la vibración, para una máxima experiencia de conducción real. ¡Siente las sacudidas mientras das vueltas de campana! Sin duda se trata del complemento ideal para títulos tan frenéticos como «Project Gotham Racing 3», «Need for Speed Carbono» o los muchos simuladores de carreras del mercado. Por poco más de 100 euros podrás dejar en mantillas a Alonso, Raikkonen y compañía.



KUNG FU SION

La técnica de la mano de Buda



Son los años 40 en Shangai, y los mafiosos de la "banda del hacha" tienen toda la ciudad sometida, con la excepción de una pequeña y humilde barriada. Cuando la banda intenta hacerse con ella, descubre que sus habitantes son grandes maestros de las artes marciales, por lo que deberá enviar a sus propios luchadores. Sing, un delincuente de poca monta, se verá metido en medio de los dos bandos, pero no sabe luchar. Aunque de pequeño un anciano le entregó el secreto de una técnica legendaria...